# REGRAS DE COMPETIÇÃO E INTERPRETAÇÃO

Versão portuguesa do regulamento emanado pela

WTF – Federação Mundial de Taekwondo

Versão 26 de Dezembro de 2012

Promulgada: Mai. 28, 1973

Alterado: Out. 1, 1977

Alterado: Fev. 23, 1982

Alterado: Out. 19, 1983

Alterado: Jun. 1, 1986

Alterado: Out. 7, 1989

Alterado: Out. 28, 1991

Alterado: Ago. 17, 1993

Alterado: Nov. 18, 1997

Alterado: Out. 31, 2001

Alterado: Set. 23, 2003

Alterado: Abr. 12, 2005

Alterado: Fevereiro 13, 2009

Alterado: Março 2, 2010

Alterado: Outubro 7, 2010

Alterado: Abril 30, 2011

Alterado: Outubro 04, 2011

Alterado: Abril 03, 2012

Alterado: Dezembro 26, 2012

# Regras de Competição e Interpretação
# Índice:


| | |
|---|---|
| Artigo 1. Propósito | 2 |
| Artigo 2. Aplicação | 3 |
| Artigo 3. Área de Competição | 4 |
| Artigo 4. Competidores | 8 |
| Artigo 5. Categorias de Peso | 10 |
| Artigo 6. Classificações e Métodos da Competição | 12 |
| Artigo 7. Duração dos Combates | 14 |
| Artigo 8. Sorteio | 15 |
| Artigo 9. Pesagem | 16 |
| Artigo 10. Procedimentos dos Combates | 17 |
| Artigo 11. Áreas e técnicas permitidas | 19 |
| Artigo 12. Pontos Válidos | 20 |
| Artigo 13. Pontuação e publicação | 21 |
| Artigo 14. Atos proibidos e penalizações | 22 |
| Artigo 15. Morte súbita e decisões de superioridade | 27 |
| Artigo 16. Decisões | 28 |
| Artigo 17. Queda | 30 |
| Artigo 18. Medidas em caso de queda | 31 |
| Artigo 19. Procedimentos na suspensão de um combate | 33 |
| Artigo 20. Técnicos Oficiais | 35 |
| Artigo 21. Vídeo Replay – (Repetição em vídeo) | 38 |
| Artigo 22. Sanções | 40 |
| Artigo 23. Outros assuntos não especificados no Regulamento | 41 |
| Gestos dos Árbitros | 42 |

## Artigo 1 Propósito

1 O propósito das Regras de Competição é o de regular, plena e imparcialmente todos os assuntos referentes às competições promovidas ou organizadas pela WTF, Uniões Continentais e pelas Federações Nacionais membros da WTF, garantindo a aplicação normalizada das regras.

---

(Interpretação)
O objecto do artigo 1 é o de garantir a normalização de todas as competições de Taekwondo a uma escala mundial.

---

## Artigo 2 Aplicação

As Regras de Competição deverão ser aplicadas em todas as competições promovidas ou organizadas pela WTF, Uniões Continentais e Federações Nacionais membro da WTF, bem como em competições multi-desportivas em que o Taekwondo esteja incluído. Uma Federação Nacional poderá contudo alterar qualquer parte das Regras de Competição aqui reproduzidas, se para tal obtiver aprovação prévia da WTF. Em caso de violação das Regras de Competição por parte das Uniões Continentais ou Federações Nacionais sem o prévio consentimento da WTF, esta poderá exercer o seu arbítrio para reprovar ou revogar a competição em causa. Adicionalmente, poderá ainda a WTF aplicar sanções disciplinares às entidades organizadoras/promotoras em questão.
O comité de organização de qualquer competição promovida ou aprovada pela WTF deverá obedecer ao código médico da WTF.

---

(Explicação #1)
Primeiro obter a aprovação: Qualquer organização que pretenda alterar algum ponto das Regras da Competição, deverá submeter à WTF o conteúdo da alteração pretendida, bem como as razões para a mesma. A aprovação para qualquer alteração a estas regras deverá ser solicitada à WTF até um mês antes da referida competição. A WTF poderá modificar as Regras de Competição em campeonatos por si promovidos, desde que tenham o aval do Delegado Técnico e que tenham sido previamente aprovadas pelo Presidente.

## Artigo 3 Área de competição

1 Para campeonatos promovidos pela WTF o recinto deverá ter capacidade para um mínimo de 3.000 pessoas sentadas. A área total do recinto deverá ser de pelo menos 40m x 60m, permitindo assim uma captação áudio visual otimizada, quer para os competidores, quer para os espectadores, prevista pelo Manual Técnico. A altura do recinto deverá ser de pelo menos 10m desde os chão até ao tecto. A iluminação deverá ser de 1500 lux [nt] (mínimo) a 1800 (máximo) e deverá ser colocada no topo do recinto e direccionada para a área de competição. Todos os preparativos deverão estar terminados pelo menos dois dias antes do início competição e devem ser sujeitos a aprovação do Delegado Técnico.

2 A Área de Combate deverá ser de 8m x 8m, segundo o sistema métrico. Deverá ser uma superfície lisa e livre de obstáculos, coberta com um material elástico não escorregadio. Se necessário, a área de competição poderá ser instalada numa plataforma de 0,60m a 1,00m de altura do solo. Para segurança dos competidores, a parte exterior da linha de fronteira deverá ser uma rampa inclinada num máximo 30 graus.

3 Demarcação da Área de Combate

3.1 A área de 8m x 8m designa-se por Área de Combate e deverá ser marcada a cor azul, a linha marginal da Área de Combate designa-se por Linha Limite.
A parte exterior à Linha Limite deverá ser marcada a vermelho ou amarelo. A Linha Limite frontal contígua à Mesa de Controlo e à Mesa do Médico Oficial é considerada a Linha Limite #1. A partir desta linha e no sentido dos ponteiros do relógio, as outras Linhas Limites são designadas por Linhas Limites #2, #3 e #4.

4 Indicação das Posições

4.1 Posição do Árbitro: A posição do Árbitro é marcada a 1,5m do centro da Área de Combate para a 3ª Linha Limite, e também é designada como a Marca do Árbitro.

4.2 Posição dos Juízes: A posição do juiz n.º 1 é marcada a 50cm do canto formado pelas Linhas Limite #1 e #2. A posição do juiz n.º 2 é marcada a 50cm do canto formado pelas Linhas Limite #2 e #3. A posição do juizn.º3 é marcada a 50cm do canto formado pelas Linhas Limite #3 e #4. A posição do juiz n.º 4 é marcada a 50cm do canto formado pelas Linhas Limites #4 e #1. No caso de só haver 3 juízes: A posição do juiz n.º 1 é marcada a 0,5m do canto formado pelas 1ª e 2ª linhas Limite. A posição do juiz n.º 2 é marcada a 0,5m para fora do centro da Linha Limite e deverá ficar virado de frente para o centro da Área de Combate. A posição do juiz n.º 3 é marcada a 50cm do canto formado pelas 4ª e 1ª linhas limites.

***nt*** *Nota de Tradutor: lux é a medida de iluminação que equivale a 1 lúmen por metro quadrado, de acordo com o Sistema Internacional de Iluminação.*

4.3 Posição dos Controladores: A posição dos Controladores é marcada a 2m retirados da Linha Limite de segurança #1, de frente para a Área de Combate e a 2m contíguos ao canto formado pelas Linhas Limite#1 e #2.

4.4 Posição do Médico Oficial: A posição do Médico Oficial é marcada a mais de 3m do lado direito da Linha Limite de segurança.

4.5 Posição dos Competidores: a Posição dos Competidores é marcada em dois pontos opostos, a 1m do centro da Área de Combate, a 4m da Linha Limite #1 (Competidor Azul na direcção da Linha Limite #2 e Competidor Vermelho na direcção da Linha Limite #4).

4.6 Posição dos Treinadores: A posição dos treinadores é marcada a 1m para fora a partir do centro da linha limite do lado de cada competidor. Os treinadores não se podem levantar no exercício da sua função (excepto quando pretendem requerer vídeo-replay) e não devem abandonar a área de 1m x 1m, marcada como Zona

do Treinador, que determina a sua posição. No caso de saírem desta zona deverão ser sancionados com um Kyong-go

4.7 Posição da Mesa de Inspecção: A posição da Mesa de Inspecção deverá ser perto da entrada da Área de Competição, para verificação do material (protecções) dos competidores.

---

(Explicação #1)
Material Elástico: O grau de elasticidade e as condições escorregadias do tapete (tatami) deverão ser aprovados pela WTF antes da competição

(Explicação #2)
Medição da Área de Competição: A Área de Combate deverá ter em seu redor uma área de segurança com uma dimensão nunca inferior a 2m. Em conformidade com isto, a zona de competição deverá ser no mínimo de 12m x 12m ou 14m x 14m.

(Explicação #3)
Plataforma de Competição: A plataforma deverá ser construída de acordo com o diagrama que se segue.

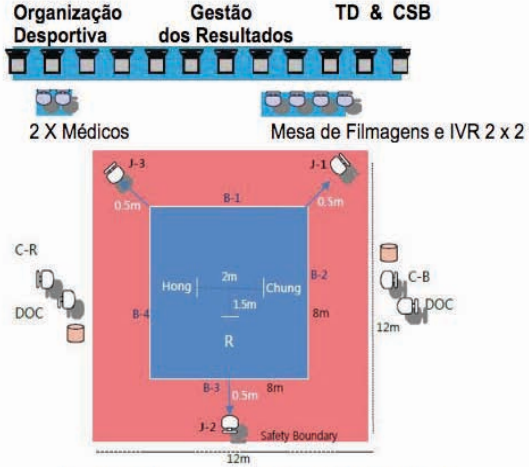
(Explicação #4)
A posição do árbitro e dos competidores deverá ser marcada com uma cor diferente no tapete (tatami)

(Explicação #5)
Cor: O esquema de cores do tatami não deve ferir a susceptibilidade ou causar cansaço aos competidores e espectadores. O esquema de cores deverá ainda condizer com o equipamento dos competidores, uniforme e chão do recinto de competição.

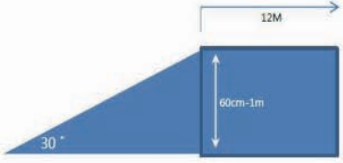
(Explicação #6)
Mesa de Inspecção: Na mesa de inspecção, o Inspector verifica se todos os materiais usados são aprovados pela WTF e ajusta-os apropriadamente ao competidor. No caso de serem considerados inapropriados, é pedido ao competidor que mude o seu equipamento.

(Directriz para arbitragem -1)
O árbitro deve ter pleno conhecimento das dimensões da área de combate e a aplicação destas dimensões na arbitragem. O árbitro deve utilizar toda a área de combate, de forma a evitar interrupções desnecessárias do combate.

## Esquema 1. Área de Competição



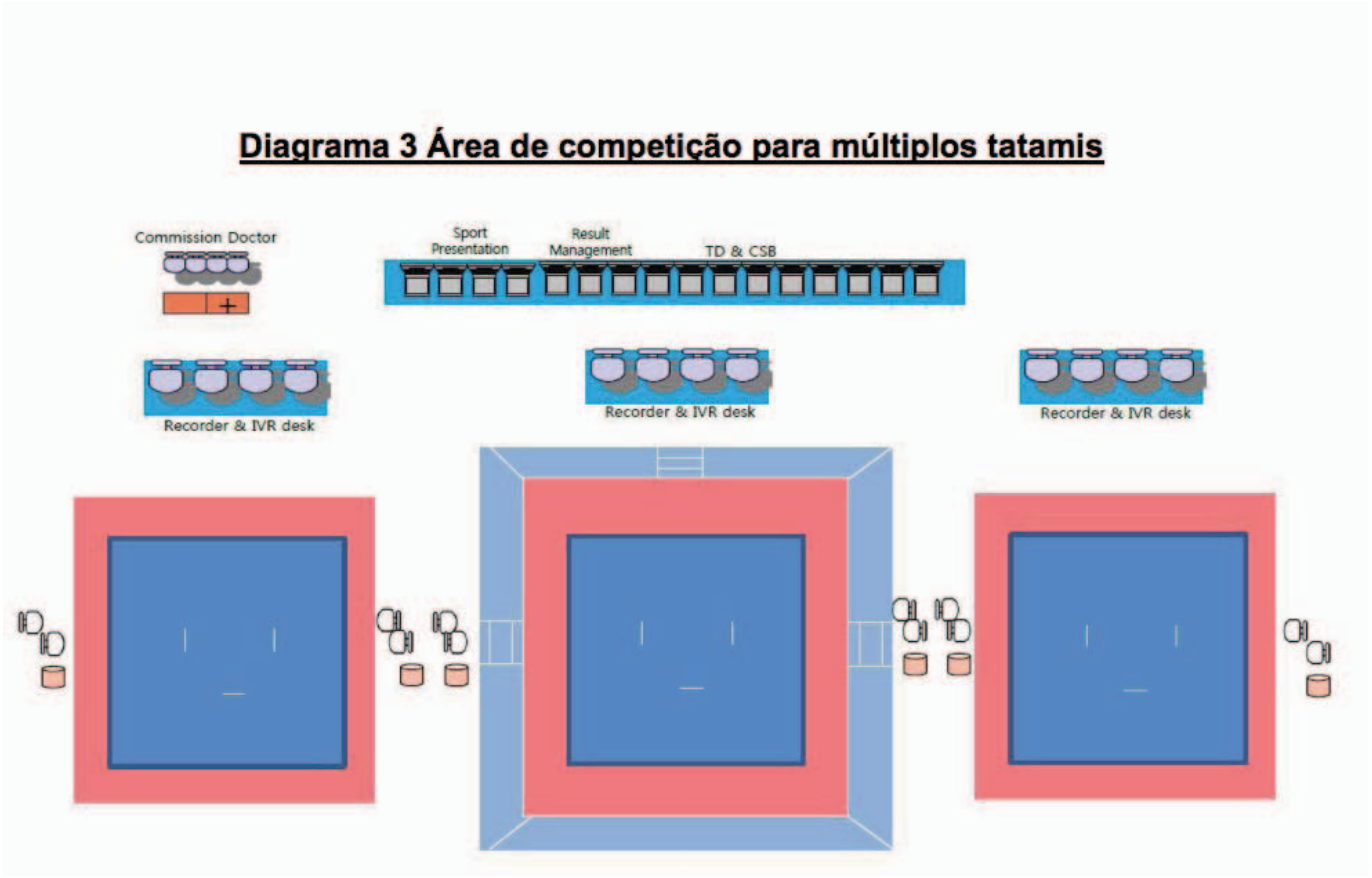

## Esquema 2. Plataforma de Competição




## LEGENDA

| | |
|---|---|
| B1 – B4 | Linhas Limites #1 a #4 |
| J1 – J3 | Juízes de canto #2 a #3 |
| R | Árbitro Central |
| C - R | Treinador (Vermelho/Hong) |
| C – B | Treinador (Azul/Chung) |
| DOC | Médico da Equipa |
| Doutor | Médicos da Prova |
| IVR | *Instant Video Replay Review Jury* (Visualização de Imagens Vídeo) |
| TD & CSB | Delegado Técnico e Conselho de Supervisão |
| Safety Boundary | Área limite de segurança |

## Diagrama 3 Área de competição para múltiplos tatamis



## Artigo 4 Competidores

1 Qualificação dos Competidores

1.1 Detentor da nacionalidade da equipa participante
1.2 Pertencer a uma Associação Nacional de Taekwondo reconhecida pela WTF
1.3 Ser detentor de certificado de Dan/Poom emitido pela Kukkiwon ou WTF
1.4 Detentor da licença de atleta da WTF (Global Athlete Licence, GAL)
1.5 Competidores com idade mínima de 17 anos no ano em que a competição tem lugar (15-17 para Campeonatos de Juniores e 12 -14 para os Campeonatos de Cadetes). As idades para os Jogos Olímpicos da Juventude poderão ser diferentes, dependentes da decisão do Comité Olímpico Internacional

---

(Interpretação)
A idade limite é calculada no ano (e não na data) de nascimento. Por exemplo, se o Campeonato de Juniores de Taekwondo acontecer em 11 de Junho de 2013, os competidores nascidos entre 1 Janeiro de 1996 e 31 e Dezembro de 1998 podem participar.

2 Uniforme dos competidores e equipamento de competição.

2.1 Nas competições registadas no calendário oficial da WTF, o uniforme dos competidores e todo o equipamento de competição, tal como (mas não limitado a estes), tatamis, PSS, IVR e equipamento de protecção devem ser os oficialmente aprovados pela WTF.
2.2 Antes de entrar na área de combate, um competidor deve estar munido com um uniforme aprovado pela WTF, colete, coquilha, proteções de antebraço, caneleiras e luvas, meias com sensores (no caso de uso de PSS) e ter protecção de dentes.
O capacete deve estar firmemente dobrado por debaixo do braço esquerdo quando entrar na área de competição. O capacete deverá ser colocado segundo instruções do árbitro antes do início do combate.
2.3 As protecções genitais, de antebraço e caneleiras devem ser colocadas por debaixo do Dobok. O competidor deverá fazer-se munir destas protecções aprovadas pela WTF, bem como as luvas e protector de dentes, para seu uso pessoal. O uso de qualquer objecto na cabeça para além do capacete não é permitido. Qualquer item religioso só deverá ser usado por debaixo do capacete e dentro do Dobok e não deverá causar ferimentos ou obstruir de alguma forma o competidor oponente.
2.4 As especificações sobre uniformes de Taekwondo (Dobok), equipamento de protecção e outros equipamentos serão matéria a tratar mais adiante, separadamente.
2.5 O Comité Organizativo dos Campeonatos promovidos pela WTF será responsável pela preparação de todo o material necessário para os Campeonatos. Tal como indica o Manual Técnico, é necessária aprovação prévia da WTF para o equipamento pretendido. A pedido da WTF, o Comité Organizativo disponibilizará gratuitamente o equipamento aos competidores no recinto de treino e durante a competição.

3 Controlo anti-doping

3.1 Em qualquer evento promovido pela WTF, é proibido o uso de drogas ou quaisquer outras substâncias químicas identificadas nas Regras de Anti Doping da WTF. Será aplicado o código Anti-Doping WADA para as competições de Taekwondo nas Olimpíadas e outros Jogos multi-desportivos.
3.2 A WTF poderá levar a cabo qualquer exame de despiste de doping considerado necessário para verificar se um competidor quebrou esta regra; qualquer vencedor que se recuse a submeter a estes exames, ou que acuse ter quebrado tal regra deverá ser

removido das classificações finais, e o título conquistado deverá transferir para o competidor imediatamente a seguir nas classificações da competição.

3.3 O Comité Organizativo será responsável pela preparação e realização dos testes de controlo de doping.

3.4 Os detalhes do Regulamento Anti-Doping da WTF serão promulgados como parte integrante dos Estatutos.

---

(Explicação #1)
Detentor da nacionalidade da equipa participante
Quando um competidor representa uma equipa nacional, a sua nacionalidade é decidida pelo País que ele/ela representa antes do diferimento do seu pedido para participar no evento. A verificação da cidadania é determinada pela consulta do passaporte. No caso de nacionalidade múltipla, o competidor deverá representar aquele País que escolher. Contudo, após ter representado esse País nos Jogos Olímpicos, torneios de qualificação para os Jogos Olímpicos, em competições continentais ou regionais reconhecidos pela WTF, o competidor deverá aguardar três anos para que possa representar um outro País. (três anos a contar desde a última representação em nome da primeira escolha).
Com a devida aprovação da WTW, este período poderá ser reduzido ou mesmo cancelado. A WTF poderá tomar acções disciplinares contra o atleta ou membro de qualquer associação nacional que violar este artigo.

(Explicação #2)
Protector de dentes
A cor do protector de dentes só poderá ser branca ou transparente. Contudo, a obrigação do seu uso poderá ficar sem efeito no caso de o médico atestar que a sua utilização poderá causar ferimentos a esse competidor.

## Artigo 5 Categorias de peso

1 As categorias de peso estão divididas em masculino e feminino, e classificadas da seguinte forma:

| Masculino | | Feminino | |
|---|---|---|---|
| Abaixo dos 54kg | Não exceder os 54kg | Abaixo dos 46kg | Não exceder os 46kg |
| Abaixo dos 58kg | >54kg sem exceder os 58kg | Abaixo dos 49kg | >46kg sem exceder os 49kg |
| Abaixo dos 63kg | >58kg sem exceder os 63kg | Abaixo dos 53kg | >49kg sem exceder os 53kg |
| Abaixo dos 68kg | >63kg sem exceder os 68kg | Abaixo dos 57kg | >53kg sem exceder os 57kg |
| Abaixo dos 74kg | >68kg sem exceder os 74kg | Abaixo dos 62kg | >57kg sem exceder os 62kg |
| Abaixo dos 80kg | >74kg sem exceder os 80kg | Abaixo dos 67kg | >62kg sem exceder os 67kg |
| Abaixo dos 87 kg | >80kg sem exceder os 87kg | Abaixo dos 73kg | >67kg sem exceder os 73kg |
| Acima dos 87kg | Acima dos 87kg | Acima dos 73kg | Acima dos 73kg |

2 - As categorias de peso para os Jogos Olímpicos são classificadas da seguinte forma:

| Masculino | | Feminino | |
|---|---|---|---|
| Abaixo dos 58kg | Não exceder os 58kg | Abaixo dos 49kg | Não exceder os 49kg |
| Abaixo dos 68kg | >58kg sem exceder os 68kg | Abaixo dos 57kg | >49kg sem exceder os 57kg |
| Abaixo dos 80kg | >68kg sem exceder os 80kg | Abaixo dos 67kg | >57kg sem exceder os 67kg |
| Acima dos 80kg | Acima dos 80kg | Acima dos 67kg | Acima dos 67kg |

3 - As categorias de peso para os Campeonatos de Juniores de Taekwondo são classificadas da seguinte forma:

| Masculino | | Feminino | |
|---|---|---|---|
| Abaixo dos 45kg | Não exceder os 45kg | Abaixo dos 42kg | Não exceder os 42kg |
| Abaixo dos 48kg | >45kg sem exceder os 48kg | Abaixo dos 44kg | >42kg sem exceder os 44kg |
| Abaixo dos 51kg | >48kg sem exceder os 51kg | Abaixo dos 46kg | >44kg sem exceder os 46kg |
| Abaixo dos 55kg | >51kg sem exceder os 55kg | Abaixo dos 49kg | >46kg sem exceder os 49kg |
| Abaixo dos 59kg | >55kg sem exceder os 59kg | Abaixo dos 52kg | >49kg sem exceder os 52kg |
| Abaixo dos 63kg | >59kg sem exceder os 63kg | Abaixo dos 55kg | >52kg sem exceder os 55kg |
| Abaixo dos 68kg | >63kg sem exceder os 68kg | Abaixo dos 59kg | >55kg sem exceder os 59kg |
| Abaixo dos 73 kg | >63kg sem exceder os 73kg | Abaixo dos 63kg | >59kg sem exceder os 63kg |
| Abaixo dos 78 kg | >73kg sem exceder os 78kg | Abaixo dos 68kg | >63kg sem exceder os 68kg |
| Acima dos 78kg | Acima dos 78kg | Acima dos 68kg | Acima dos 68kg |

4 - As categorias de peso para os Campeonatos Olímpicos da Juventude de Taekwondo são classificadas da seguinte forma:

| Masculino | | Feminino | |
|---|---|---|---|
| Abaixo dos 48kg | Não exceder os 48kg | Abaixo dos 44kg | não exceder os 44kg |
| Abaixo dos 55kg | >48kg sem exceder os 55kg | Abaixo dos 49kg | >44kg sem exceder os 49kg |
| Abaixo dos 63kg | >55kg sem exceder os 63kg | Abaixo dos 55kg | >49kg sem exceder os 55kg |
| Abaixo dos 73 kg | >63kg sem exceder os 73kg | Abaixo dos 63kg | >55kg sem exceder os 63kg |
| Acima dos 73kg | Acima dos 73kg | Acima dos 63kg | Acima dos 63kg |

5 – As categorias de peso para os Campeonatos de Cadetes de Taekwondo são classificadas da seguinte forma:

| Masculino | | Feminino | |
|---|---|---|---|
| Abaixo dos 33kg | Não exceder os 33kg | Abaixo dos 29kg | Não exceder os 29kg |
| Abaixo dos 37kg | >33kg sem exceder os 37kg | Abaixo dos 33kg | >29kg sem exceder os 33kg |
| Abaixo dos 41kg | >37kg sem exceder os 41kg | Abaixo dos 37kg | >33kg sem exceder os 37kg |
| Abaixo dos 45kg | >41kg sem exceder os 45kg | Abaixo dos 41kg | >37kg sem exceder os 41kg |
| Abaixo dos 49kg | >45kg sem exceder os 49kg | Abaixo dos 44kg | >41kg sem exceder os 44kg |
| Abaixo dos 53kg | >49kg sem exceder os 53kg | Abaixo dos 47kg | >44kg sem exceder os 47kg |
| Abaixo dos 57kg | >53kg sem exceder os 57kg | Abaixo dos 51kg | >47kg sem exceder os 51kg |
| Abaixo dos 61 kg | >57kg sem exceder os 61kg | Abaixo dos 55kg | >51kg sem exceder os 55kg |
| Abaixo dos 65 kg | >61kg sem exceder os 65kg | Abaixo dos 59kg | >55kg sem exceder os 59kg |
| Acima dos 65kg | Acima dos 65kg | Acima dos 59kg | Acima dos 59kg |

---

Interpretação

1 Um combate de Taekwondo é uma competição decidida pelo contacto físico directo ou por colisões físicas violentas entre atletas, segundo as regras previstas. As categorias de peso foram introduzidas de forma a reduzir as desigualdades entre os participantes e a garantir segurança, bem como para criar condições iguais para a troca de técnicas.

2 A divisão entre sexos, homens que competem com homens e mulheres que competem com mulheres, é uma regra fundamental.

3 As categorias de pesos para os Jogos Olímpicos são decididas após consulta com o Comité Olímpico Internacional

---

(Explicação #1)
Não Exceder
O limite de peso é definido pelo critério de uma casa decimal divergente do limite estabelecido. Por exemplo, não exceder os 50 kg inclui até os 50,0kg, sendo que 50,1 já está acima do limite e tem como resultado a desclassificação.

(Explicação #2)
Acima (mais de):
A pesagem acima dos 50 kg ocorre aos 50,1 Se a leitura for de 50,0 kg ou inferior, é considerado insuficiente e o resultado é a desclassificação.

## Artigo 6 Classificações e métodos de competição

1. As competições são classificadas da seguinte forma:
   1.1 Competições individuais devem ocorrer entre oponentes da mesma categoria de peso. Quando se mostrar necessário, podem agrupar-se categorias contíguas de peso e criar apenas uma classificação. Nenhum concorrente é autorizado a participar em mais do que uma (1) categoria de peso, no mesmo evento.
   1.2 Competição entre equipas
      1.2.1 Sistema de divisão em 5 categorias de peso

| Masculino | | Feminino | |
|---|---|---|---|
| Abaixo dos 54kg | Não exceder os 54kg | Abaixo dos 47kg | Não exceder os 47kg |
| Abaixo dos 63kg | >54kg sem exceder os 63kg | Abaixo dos 54kg | >47kg sem exceder os 54kg |
| Abaixo dos 72kg | >63kg sem exceder os 72kg | Abaixo dos 61kg | >54kg sem exceder os 61kg |
| Abaixo dos 82 kg | >72kg sem exceder os 82kg | Abaixo dos 68kg | >61kg sem exceder os 68kg |
| Acima dos 82kg | Acima dos 82kg | Acima dos 68kg | Acima dos 68kg |

      1.2.2 Sistema de divisão em 8 categorias de peso
      1.2.3 Sistema de divisão em 4 categorias de peso (consolidação do sistema de 8 categorias de peso, agregando 2 categorias contíguas)
      1.2.4 Sistema com 1 divisão, com peso variável, para o caso de competições "tag-team"

2. Os sistemas da competição são divididos da seguinte forma:
   2.1 Torneios com eliminação única
   2.2 Liga

3. Competições de Taekwondo para os Jogos Olímpicos devem utilizar sistemas de competição individual entre concorrentes, combinados com torneios de eliminação única e repescagem.

4. Todas as competições a nível internacional, reconhecidas pela WTF, devem ter a participação de pelo menos 4 países, com pelo menos 4 atletas inscritos em cada categoria de peso. Qualquer categoria que não tenha pelo menos 4 atletas inscritos não será reconhecida nos resultados oficiais.

5. O "WTF World Taekwondo Grand Prix Series" será organizado com base em regulamento próprio.

Interpretação

1. No sistema de torneios, a competição é determinada pelos resultados individuais. Contudo, a posição da equipa pode ser determinada pela somatória das posições individuais, segundo o método de pontuação total.

*Sistema de Pontos
A posição de uma equipa deve ser determinada pelo total de pontos, baseada nas seguintes directrizes

- Um (1) Ponto de base por cada concorrente que tenha entrado na área de competição após a pesagem oficial
- Um (1) Ponto por cada vitória (incluindo vitória por falta de combate)
- Sete (7) pontos adicionais por cada medalha de ouro
- Três (3) pontos adicionais por cada medalha de prata
- Um (1) ponto adicional por cada medalha de bronze

No caso de mais de duas equipas estarem empatadas em pontuação, a posição deve ser decidida por 1) número de medalhas de ouro, prata ou bronze conquistadas pela equipa, 2) número de atletas participantes, 3) pontuação mais alta nas categorias mais pesadas.

2. No sistema de competição por equipas, os resultados de cada equipa são determinados pelos resultados individuais da equipa.

---

(Explicação #1)
Agrupamento de categorias de peso
O método de agrupamento deve respeitar as categorias de peso olímpicas.

(Explicação #2)
De acordo com a competição com oito categorias de peso, a equipa vencedora é a que ganhar 5 ou mais combates. Caso a competição esteja por decidir devido a um empate na pontuação (quatro a quatro), cada equipa deve eleger um atleta para fazer o combate de desempate. Neste formato, os atletas não podem ser substituídos.

(Explicação #3)
No formato acima mencionado, caso uma equipa atinja a maioria das vitórias antes do final de toda a prova, os restantes combates deverão, em princípio, ser realizados. Se esta não for a vontade da equipa derrotada, ser-lhe-á atribuído o resultado final de derrota por desclassificação, sem considerar os resultados acumulados.

## Artigo 7 Duração dos combates

1. A duração do combate deverá ser de 3 assaltos de 2 minutos cada, com um minuto de descanso entre os assaltos. No caso de empate após o 3º assalto, será realizado um 4º assalto de 2 minutos e de morte súbita. O intervalo de descanso entre os 3º e 4º assaltos é de 1 minuto.

2. A duração de cada assalto pode ser alterada para 1 minuto x 3 assaltos, 1 minuto e 30 seg. X 3 assaltos, ou 2 minutos x 2 assaltos, de acordo com a decisão do Delegado Técnico nomeado para o referido Campeonato.

## Artigo 8 Sorteio

1. O Sorteio deve ter lugar um ou dois dias antes do início da primeira competição, na presença de oficiais técnicos da WTF e representantes das nações participantes. O método e a ordem do sorteio deverão ser definidos pelo Delegado Técnico.

2. O Delegado Técnico deverá sortear ou nomear alguém para sortear em representação dos países ausentes no dia do sorteio.

3. Com base nas suas posições no Ranking Mundial da WTF, alguns atletas podem ser separados dos outros a concurso, de forma a proporcionar combates mais equilibrados. Mais detalhes em relação a este assunto são estipulados pelos Estatutos do Ranking Mundial.

## Artigo 9 Pesagem

1. A pesagem dos atletas deverá acontecer no dia anterior ao da competição em causa.
2. Durante a pesagem, os homens devem trajar cuecas, e as mulheres cuecas e soutien. Contudo, a pesagem pode acontecer com o atleta completamente despido, caso este assim o deseje.
3. A pesagem deve ser feita uma só vez, mas no caso de o competidor não se qualificar na primeira vez, ser-lhe-á garantida uma segunda pesagem, dentro do tempo limite.
4. Para que não hajam desqualificações na pesagem, devem ser disponibilizadas balanças idênticas à oficial, ou no balneário, ou na área de pré-pesagem.

---

(Explicação #1)
-Os competidores do dia da competição
São definidos como os atletas que constam nas listas da WTF ou do Comité Organizativo para a competição em questão.

- O dia anterior ao dia da competição
O horário para a pesagem será decidido pelo Comité Organizativo e comunicado às equipas. A duração da pesagem não deve ultrapassar as 2 horas.

(Explicação #2)
Deverão ser disponibilizados locais separados para a pesagem dos elementos femininos e masculinos, e cuja pesagem será conduzida por um oficial do mesmo sexo.

(Explicação #3)
Desqualificação durante a pesagem oficial
No caso de um competidor ser desqualificado durante a pesagem oficial, ser-lhe-á retirado o ponto de participação atribuído

(Explicação #4)
Balanças idênticas à balança oficial
As balanças *de* treino, devem corresponder à balança de pesagem oficial no tipo e na calibragem, devendo ser verificadas antes da competição pelo Comité Organizativo.

## Artigo 10 Procedimentos dos combates

1. Chamada dos competidores: O nome dos competidores será anunciado pela Mesa de Chamada dos Atletas três (3) vezes, sendo que a primeira chamada deverá ocorrer 30 minutos antes do início do combate.
2. Inspecção do corpo, uniforme e acessórios: Após a chamada, os atletas deverão submeter-se à inspecção do corpo, uniforme e acessórios, numa mesa de inspecção designada pela WTF. Os competidores não deverão demonstrar qualquer sinal de antipatia, nem usar quaisquer materiais que ponham em risco a integridade física do outro competidor.
3. Entrada na Área de Competição: Após a inspecção o concorrente deverá dirigir-se para a área do Treinador, acompanhado por um Treinador e um Médico da equipa ou Fisioterapeuta (no caso de este existir)
4. Procedimentos a ter em conta antes do início e após o final do combate
   - 4.1 Antes do início do combate, o árbitro central chamará "Chung, Hong". Ambos os competidores entrarão na área de Competição com os capacetes firmemente dobrados debaixo do braço esquerdo. No caso de o competidor não estar presente ou não estar completamente equipado, incluindo todas as protecções, uniforme, etc., na altura em que o árbitro chama "Chung, Hong", este competidor deverá ser subtraído do combate e o árbitro deverá declarar vencedor o seu oponente
   - 4.2 À voz do árbitro "Cha-ryeot" (atenção) e "Kyeong-rye" (reverência), os competidores deverão estar virados frente a frente, e fazer uma reverência vertical. A reverência vertical deve ser feita na postura natural de Cha-ryeot, curvando a cintura a um ângulo superior a 30 graus, com a cabeça inclinada a um ângulo de mais de 45 graus. Após a reverência, os competidores deverão colocar os capacetes de protecção.
   - 4.3 O árbitro iniciará o combate com os comandos: "Joon-bi" (prontos) e Shi-jak (início)
   - 4.4 Cada assalto do combate deverá começar com a declaração do árbitro "Shi-jak" e terminar com a declaração "Keu-man". Mesmo que árbitro não declare "Keu-man", o combate termina quando o relógio parar.
   - 4.5 Após o final do último assalto, os competidores deverão virar-se frente a frente nas suas posições definidas, tirar os capacetes e trocar uma reverência vertical após declaração do árbitro de "Cha-ryeot", "Kyeong-rye". Os competidores deverão aguardar pela decisão do árbitro nesta posição.
   - 4.6 O árbitro deverá declarar a vitória, levantando a mão do lado do competidor vencedor.
   - 4.7 Saída dos competidores.

5. Procedimento do combate em competições por equipas
   - 5.1 Ambas as equipas devem apresentar-se frente a frente, ordenados em linha, desde as posições dos competidores em direcção à 1ª Linha Limítrofe.
   - 5.2 O procedimento antes do início e após o final do combate deve ser conduzido de acordo com a cláusula 4 deste artigo.
   - 5.3 Ambas as equipas deverão abandonar a área de combate e permanecer na área que lhes foi designada.
   - 5.4 Ambas as equipas deverão alinhar imediatamente após o final do combate e posicionar-se frente a frente.
   - 5.5 O árbitro deverá declarar a vitória, levantando a mão do lado da equipa vencedora.

(Explicação #1) Médico da equipa ou Fisioterapeuta
Deve anexar-se à inscrição das equipas cópias das licenças, certificados e demais documentação relevante do Médico ou Fisioterapeuta da equipa. Estes documentos devem constar em inglês. Após verificação, serão emitidos cartões de acreditação para estes Médicos ou Fisioterapeutas. Apenas aqueles que se fizerem acompanhar destes cartões serão autorizados a entrar na área de Competição com o treinador.

(Directriz para arbitragem)
No caso de se utilizar o sistema PSS, o árbitro deverá verificar se o sistema, bem como as meias com sensores estão a funcionar nas devidas condições. Salvaguarda-se porém a possibilidade de ignorar este procedimento em benefício de uma melhor gestão do evento.

## Artigo 11 Áreas e técnicas permitidas

1. Técnicas permitidas
   - 1.1 Técnicas de punho: Soco com o punho firmemente cerrado
   - 1.2 Técnicas de pés: Técnicas que usam qualquer parte do pé abaixo do tornozelo

2. Áreas Permitidas
   - 2.1 Tronco: São permitidos socos ou técnicas de pés em toda a área coberta pelo colete protector. Contudo, tais ataques não devem ser feitos à coluna vertebral.
   - 2.2 Cabeça: A área acima da clavícula. Só são permitidas técnicas de pés.

---

(Explicação #1)
O termo ataque de punho significa um ataque potente à área permitida do tronco, usando o punho correctamente fechado e esticando o braço atacante.

(Explicação #2)
Técnicas de pés: São permitidos todos os ataques com a parte do pé abaixo do tornozelo, enquanto que técnicas com a canela ou o joelho não são permitidas. No caso de se usar PSS a posição dos sensores nas meias será determinada pela WTF.

(Explicação #3)
Tronco: A área coberta pelo colete protector entre as axilas e a pélvis, é a área permitida de ataque. Sendo assim, os colectes protectores a serem usados (tabelados para cada categoria pela WTF) devem respeitar o tamanho e a compleição física de cada atleta. Os competidores da mesma categoria usarão, em princípio, o mesmo tamanho de colete, excepto quando for aprovada qualquer alteração a esta regra pelo delegado técnico da WTF.

## Artigo 12 Pontos válidos

1. Áreas válidas de pontuação
   1.1 Corpo: A área colorida a azul ou a vermelho do colete protector
   1.2 Cabeça: A área acima da clavícula (i.e., toda a cabeça incluindo orelhas e a parte posterior da cabeça)

2. Os pontos devem ser atribuídos quando as técnicas permitidas forem executadas correctamente e com força sobre a área de pontuação legal do corpo ou quando forem executadas com precisão na área de pontuação legal da cabeça.

3. Os pontos válidos são divididos da seguinte forma:
   3.1 Um (1) ponto para um ataque válido ao colete protector
   3.2 Dois (2) pontos para um pontapé rotativo ao colete protector
   3.3 Três (3) pontos para um pontapé válido à cabeça
   3.4 Quatro (4) pontos para um pontapé rotativo válido à cabeça

4. A pontuação do combate é a soma dos três assaltos.

5. Invalidação de pontos: Quando um atleta marca um ponto com a ajuda de um acto proibido, esse ponto deve ser anulado e a respectiva falta marcada.

---

(Explicação #1)
Com Rigor / Exactidão: Significa executar uma técnica permitida a uma área legal, havendo contacto total com o oponente.

(Orientações para a arbitragem)
Se qualquer parte do pé tocar na cabeça será considerado ponto válido

(Explicação #2)
Com Força:

a) Coletes não equipados com sistemas electrónicos: A força suficiente é demonstrada quando o ataque faz o corpo do oponente ser abruptamente deslocado pelo impacto.
b) No caso do uso de PSS: A força do impacto é medida pelo PSS com o nível de força de cada ponto válido dependendo da categoria de peso e do sexo.

(Orientações para a arbitragem)

---

Quando um competidor sofrer um K.O. legal, o árbitro deve primeiro verificar o estado do competidor e decidir-se ou não pela contagem. Se o árbitro determinar que o competidor não pode continuar o combate, deve pará-lo e declarar vitória por K.O. Quando um competidor sofrer um K.O. fruto de uma técnica permitida, mas sem marcação de ponto(s) válido(s), o árbitro deve primeiro verificar o estado do competidor e depois terminar o combate, ou agir de acordo como artigo 18 “Procedimentos em caso de K.O.”. Os critérios de K.O. devem estar de acordo com o artigo 17.

(Explicação #3)
Invalidação de pontos: é uma regra em que os pontos conseguidos através de técnicas ilegais, não são válidos. Neste caso o árbitro deve invalidar o ponto com um sinal manual e anunciar a penalidade apropriada.

(Orientações para a arbitragem)
Na situação acima descrita, o árbitro deve declarar imediatamente “Kal-yeo”, de seguida invalidar o ponto com o devido gesto, e por fim anunciar a penalidade apropriada.

## Artigo 13 Pontuação e publicação

1. Os pontos válidos devem ser imediatamente assinalados e publicados.
2. No caso de se usarem proteções sem sensores, os pontos devem ser assinalados por cada juiz com o sistema eletrônico, ou na folha de pontuações do juiz, e devem ser imediatamente publicados.
3. No caso de se usarem proteções eletrônicas
   - 3.1 Os pontos válidos na secção central do tronco devem ser automaticamente assinalados pelo transmissor do colete protetor. No caso de um pontapé rotativo válido, o "ponto válido" é automaticamente assinalado pelo transmissor do colete protetor, enquanto que a "rotação válida" deve ser assinalada pelos juízes.
   - 3.2 Os pontos válidos marcados à cabeça ou por soco devem ser assinalados pelos juízes com o sistema eletrônico, ou na folha de pontuações do juiz.. Assim como para um pontapé válido rotativo à cabeça, os juízes devem considerar os pontos válidos e a "rotação válida" .
4. Caso hajam 3 juízes, os pontos válidos devem ser assinalados por 2 juízes, no mínimo. Sendo 4 juízes, os pontos válidos são assinalados por 3 juízes, no mínimo.

---

(Interpretação)
O sistema PSS deve cumprir todas as exigências da WTF , de forma a reforçar as competências competitivas e assegurar uma exibição de competição justa.

(Interpretação)
É um princípio destas regras, que os pontos devem ser imediatamente decididos. Independentemente do método de pontuação, esta regra não pode ser descurada.

(Explicação #1)
Os pontos devem ser imediatamente assinalados: Pontuação Imediata significa que os pontos são atribuídos logo após a técnica que pontuou. Não serão considerados válidos os pontos atribuídos *à posteriori*.

(Explicação #2)
Imediatamente assinalados e publicados: Um ponto atribuído pelo juiz deve ser imediatamente publicado no quadro de pontuações.

(Explicação #3)
Em caso de utilização de coletes sem sensores eletrônicos: Todas as pontuações estão sujeitas à decisão do juiz. Deve existir equipamento capaz de reproduzir imediatamente no quadro de pontuações o ponto conseguido. Contudo, no caso de não existir equipamento de publicação de resultados eletrônico, os pontos devem ser imediatamente anotados na folha de pontuações do juiz e publicadas no final do round.

(Explicação #4)
No caso de se usarem coletes eletrônicos, será marcado um (1) ponto se o transmissor o reconhecer como válido, e se o juiz não tiver assinalado "rotação válida". No caso de o transmissor não reconhecer o ponto, nenhum ponto será atribuído, mesmo que os juízes tenham marcado "rotação válida"

(Orientações para a arbitragem)
Os juízes devem manter o princípio da pontuação rápida, independentemente do método de pontuação usado. Atribuir um ponto no final do round é uma violação desta regra

## Artigo 14 Atos proibidos e penalizações

1. As penalidades por actos proibidos devem ser declaradas pelo árbitro
2. As penalidades estão divididas em ”Kyong-go” (aviso) e “Gam-jeom” (dedução)
3. Dois “Kyong-go” são contabilizados como um ponto para o oponente. Contudo, o último “Kyong-go” não deve ser considerado na soma global.
4. Um “Gam-jeon” é contabilizado como um ponto para o oponente.
5. Actos proibidos

5.1 Os seguintes actos são classificados como acções proibidas e deverá ser aplicado um aviso “ Kyong-go”.

5.1.1 Passar a linha limite
5.1.2 Evitar ou atrasar o combate
5.1.3 Cair
5.1.4 Agarrar, segurar ou empurrar o oponente
5.1.5 Atacar abaixo da cintura
5.1.6 Bloquear ou atacar com o joelho
5.1.7 Bater na cara do oponente com a mão
5.1.8 Insultos ou qualquer má conduta por parte do competidor ou do treinador
5.1.9 Elevar o joelho de forma a evitar um ataque válido ou impedir a continuidade de um ataque

5.2 Os seguintes actos são classificados como acções proibidas e deverá ser aplicado um “Gam-jeon”

5.2.1 Atacar o oponente depois de “Kal-yeo”
5.2.2 Atacar o oponente quando este está caído
5.2.3 Desequilibrar o oponente, agarrando, prendendo-lhe o pé no ar ou empurrando o oponente com a mão
5.2.4 Atacar a face do oponente intencionalmente com a mão
5.2.5 Atacar com intenção abaixo da cintura
5.2.6 O treinador ou o competidor impedir a continuação do combate
5.2.7 Insultos, comportamento violento ou extremo por parte do treinador ou competidor
5.2.8 Intencionalmente evitar o combate
5.2.9 No caso da utilização de PSS, antes de cada assalto, o árbitro verificará se houve qualquer tentativa de adulterar o sistema ou aumentar a sensibilidade dos sensores das meias. Se o árbitro encontrar qualquer alteração intencional pode sancionar o atleta com “Gam-jeom” ou declarar o atleta perdedor, consoante a gravidade da acção.

6. Quando um competidor se recusar intencionalmente a cumprir as Regras da Competição ou as instruções do árbitro, o árbitro deverá declará-lo perdedor por declaração punitiva do árbitro, após um (1) minuto.
7. Quando um competidor receber oito (8) “Kyong-go” ou quatro (4) “Gam-jeom”, ou no caso de uma combinação de “Kyong-go” e “Gam-jeom” levarem à adição de quatro (4) pontos ao adversário, o árbitro deverá declarar o atleta perdedor por faltas.
8. No artigo 14.7, “Kyong-go” e “Gam-jeom” devem ser contabilizados na pontuação total dos três assaltos.
9. Quando um árbitro suspende um combate por declaração de “Kyong-go” ou “Gam-jeom” a contagem do tempo do assalto deve ser suspensa desde a declaração de “Shi-gan” até à declaração de “ Kye-sok”.

(Interpretação)
Objectivos das penalizações e actos proibidos.
(1) Proteger os competidores
(2) Assegurar uma competição justa
(3) Encorajar técnicas ideais ou apropriadas

(Explicação #1)
Dois "Kyong-go" resultam em um (1) ponto para o atleta oponente. A última declaração de "Kyong-go", porém, não tem expressão no valor total da pontuação. A soma de dois (2) "Kyong-go" resulta sempre na atribuição de um (1) ponto para o oponente, independentemente das violações cometidas serem similares ou distintas e independentemente do assalto em que foram assinalados.

(Explicação #2)
Actos proibidos que resultam em aviso "Kyong-go"

i. Passar a linha limite:
O "Kyong-go" deve ser declarado quando os dois pés do competidor atravessarem a linha limite. No caso de isto acontecer como resultado de um acto proibido praticado pelo oponente, não será declarado qualquer "Kyong-go"

ii. Evitar ou atrasar o combate
Este acto implica protelar o combate sem intenção de atacar. Deve ser assinalado um aviso a um competidor que aparente constante falta de iniciativa. O árbitro deverá distinguir esta atitude de uma possível defesa técnica, que neste caso não será penalizada. Se ambos os competidores permanecerem cinco (5) segundos inactivos, o árbitro central dará o comando "Fight". Deve ser declarado um "Kyong-go" a ambos os competidores se estes permanecerem inactivos durante dez (10) segundos após o comando ter sido dado ou ao competidor que recua da sua posição nos dez (10) segundos após ter sido dado o comando.
Virar as costas de forma a evitar um ataque do oponente é uma atitude a ser punida, uma vez que demonstra falta de *fair play* e pode causar lesões graves. O mesmo aviso deve ser assinalado no caso de um competidor se agachar abaixo do nível da cintura
"Fingir lesões" significa exagerar uma lesão ou acusar dor numa parte do corpo não permitida, numa tentativa de demonstrar uma violação por parte do oponente. Significa ainda exagerar na dor de forma a passar tempo. Nestes casos o árbitro deve dar ordem para reiniciar o combate duas vezes em cinco (5) segundos e deve assinalar "Kyong-go", a menos que o competidor siga as suas instruções.

Deve ainda ser assinalado "Kyong-go" a um competidor que peça ao árbitro a paragem de combate por qualquer motivo (por ex. ajustar a sua posição ou o equipamento protector), ou no caso do competidor pedir ao treinador a solicitação do vídeo replay.

iii. Cair:
Deve ser imediatamente assinalado " Kyong-go" no caso de queda intencional. No caso de uma queda resultante de um acto proibido do oponente, a falta deve ser assinalada ao oponente e não ao competidor que caiu. No caso de um competidor cair como resultado de um contacto acidental com o oponente, deve-lhe ser atribuído "Kyong-go" se a situação se repetir. Tal como para quedas sem intenção, também não serão assinaladas faltas a quedas resultantes de uma troca de técnicas.

iv. Agarrar, prender ou empurrar o adversário

Inclui agarrar qualquer parte do corpo, uniforme ou protecções com as mãos. Inclui ainda o acto de agarrar o pé ou a perna ou enganchar um deles com o antebraço. Prender inclui pressionar o ombro do adversário com a mão ou com o braço, prender o corpo do oponente com a intenção de lhe dificultar os movimentos. Se durante a competição o braço passar o ombro ou a axila do oponente com este propósito, deve ser assinalada falta. Acto de empurrar significa empurrar o adversário destabilizando-o de forma a ganhar vantagem para atacar, empurrar para dificultar a execução normal de uma técnica do adversário, e empurrar com a palma da mão, cotovelo, ombro, tronco ou cabeça, etc.

v. Atacar abaixo da cintura
Esta acção refere-se a ataques a qualquer parte abaixo da cintura. Quando um ataque abaixo da cintura é causado pela troca de técnicas, não é assinalada falta. Este artigo também se aplica a pontapés fortes e bloqueios aplicados às coxas, joelhos ou canelas com o propósito de interferir com as técnicas do oponente.

vi. Bloquear ou atacar com o joelho
Este artigo refere-se a bloquear ou atacar intencionalmente com o joelho a uma curta distância do adversário. Contudo, os contactos com o joelho abaixo mencionados não são penalizados:

-Quando o competidor se precipita abruptamente no momento em que executa um pontapé.
-Inadvertidamente, ou como resultado de uma discrepância de distância no ataque

vii. Bater com a mão no rosto do oponente
Este artigo refere-se a bater no rosto do oponente com a mão, pulso ou cotovelo. Contudo, as acções inevitáveis resultantes de uma má postura do adversário, tal como baixar excessivamente a cabeça ou girar o corpo com descuido, não devem ser penalizadas, segundo este artigo.

viii Insultos e comportamentos violentos ou extremos por parte do treinador ou competidor:
Nesta instância, comportamentos indesejáveis por parte do competidor ou treinador, sejam eles físicos ou comportamentais não serão tolerados. Os detalhes destas acções são descritos como se segue:

-Qualquer acção que interfira com a continuação da competição
-Qualquer acção ou comportamento de crítica excessiva e agressiva às decisões da arbitragem ou de oficiais da competição, sem a observância dos métodos previsto para esse fim.
-Comportamento físico ou ofensas verbais ao adversário ou treinador.
-Exercício das funções de treinador de maneira excessiva ou ruidosa.

-Quando é cometido qualquer acto ou comportamento desnecessário e indesejável afectos à competição ou em relação à própria competição, que não se enquadre dentro dos limites normalmente aceitáveis.

**Este artigo deve ser interpretado à luz do subartigo 5.2.6 “Gam-jeom”, tendo em consideração o grau de severidade e da intencionalidade da acção. Em casos severos, é aplicado o subartigo 4, e em caso de menor gravidade é usado este subartigo. Contudo, se as ocorrências de menor gravidade forem verificadas repetidamente, deve recorrer-se ao subartigo 4 para efeitos de penalização. Distinguir o grau de severidade cabe às funções do árbitro. Se o competidor ou treinador revelarem má conduta nos intervalos, o árbitro pode assinalar imediatamente falta, e esta penalidade será considerada nos resultados do assalto seguinte.

O árbitro assinalará “Kyong-go” se o treinador sair da “Zona do Treinador” de 1m x 1m, ou se não estiver sentado na cadeira do treinador

(Explicação #3)
Actos proibidos que resultam em penalizações “Gam-jeom”

i. Atacar o oponente depois de um “Kal-yeo”. Esta acção é extremamente perigosa dada a alta possibilidade de lesionar seriamente o adversário. O risco surge pelas seguintes razões:
-Depois de um “Kal-yeo”, o adversário está ou poderá estar momentaneamente, numa atitude indefesa.
-O ataque a um competidor depois de assinalado “Kal-yeo” terá um maior impacto. Este tipo de acções agressivas contra um competidor não está de acordo com o espírito competitivo do Taekwondo. Assim sendo, deve ser penalizado qualquer ataque intencional a um adversário, depois de ter sido dado “Kal-yeo”, independentemente do grau do impacto.
De igual modo deve ser assinalado “Gam-jeom” a um competidor que simule um ataque após o “Kal-yeo”.

ii. Atacar um oponente quando este está caído
Esta acção é extremamente perigosa dada a alta possibilidade de lesionar seriamente o adversário. O risco surge pelas seguintes razões:
-O adversário caído está ou poderá estar momentaneamente, numa atitude indefesa
-O ataque a um competidor caído será de maior impacto. Este tipo de acções agressivas contra um competidor caído não está de acordo com o espírito do Taekwondo e como tal não é apropriado às competições de Taekwondo. Assim sendo, devem ser atribuídos penalizações para ataques intencionais a um atleta derrubado, independentemente do grau do impacto. Mostrar intenção de atacar um adversário caído, também é passível de penalização “Gam-jeon”.

iii. Desequilibrar o oponente, agarrando ou prendendo-lhe o pé no ar ou empurrando o oponente com a mão ou qualquer outra acção que interfira com o ataque do adversário.

iv. Atacar a face do oponente intencionalmente com a mão
Deve ser assinalado penalização “Gam-jeom” nas seguintes situações:
- Quando um soco for feito acima dos ombros
- Quando o soco for feito na direcção ascendente
- Quando o ataque for feito a uma curta distância, com o objectivo de lesionar o adversário e não como consequência de uma troca de técnicas.

v. Um treinador ou competidor impede a continuação do combate
- Quando um treinador abandona a Zona do Treinador, provocando distúrbios, ou quando abandona intencionalmente a Área de Combate.
- Quando um treinador circula à volta da Área de Combate de forma a interferir com a continuação do combate ou de reclamar de qualquer decisão do árbitro
- Quando um treinador ou competidor ameaçar os árbitros oficiais ou infringir a autoridade da arbitragem
- Quando um treinador ou competidor protestar de uma forma ilegal e impedir assim a continuação do combate.
- Quando estas condutas forem levadas a cabo durante o período de descanso, o árbitro deverá imediatamente declarar a falta e assinalá-la no assalto seguinte.

vi. Insultos e comportamentos violentos ou extremos por parte de um treinador ou competidor:
Refere-se ao subartigo 5.1.8 das penalizações “Kyong-go”

vii. Intencionalmente evitar o combate:
No caso de um competidor virar intencionalmente as costas, afastando-se do adversário para evitar o seu ataque, o árbitro deve dar um “Gam-jeom”. Se o árbitro considerar que esta acção é uma clara falta de fair-play, pode comunicar o facto ao delegado técnico após o combate, para que sejam consideradas futuras sanções ao atleta.

(Explicação #4)
O árbitro pode anunciar um competidor perdedor por desqualificação por este ou o seu treinador terem violado os princípios da conduta em competições de Taekwondo, princípios esses fundamentais nas Regras de Competição e nas directrizes dos árbitros, mesmo que este não tenha sofrido uma acumulação de oito (8) “Kyong-go” ou quatro (4) “Gam-jeom” . No caso particular de um competidor mostrar intenção de ferir ou cometer uma infracção gravosa, ao invés de acatar as directrizes cautelares do árbitro, este competidor deve ser imediatamente declarado perdedor por declaração punitiva do árbitro.

(Explicação #5)
Se um competidor receber oito (8) “Kyong-go” ou quatro (4) “Gam-jeom”, ele é automaticamente declarado perdedor. Neste caso o árbitro deve anunciar o seu oponente vencedor

## Artigo 15 Morte súbita e decisões de superioridade

1 No caso de não se poder decidir o vencedor do combate após três assalto, haverá um 4º assalto.
2 No caso de um atleta passar a um 4.º assalto, todos os pontos e penalizações dos três primeiros assaltos serão ignorados e só contarão os resultados do 4º assalto.
3 Será vencedor o primeiro atleta que marcar um ponto no assalto extra.
4 No caso de nenhum dos competidores ter marcado ponto no 4º assalto, o vencedor será determinado por superioridade, de acordo com os árbitros oficiais. A decisão final será baseada nos critérios de superioridade apenas do 4º assalto.
5 No caso de existirem 4 árbitros oficiais (1 árbitro e 3 juízes de canto), o árbitro central exerce um voto de qualidade, desempatando a votação de 2:2 da arbitragem.

---

(Explicação #1)
As decisões de superioridade são baseadas nas iniciativas demonstradas durante o 4º assalto. A iniciativa é julgada pelo domínio técnico de um dos atletas, assumido numa atitude agressiva do combate, o maior número de técnicas executadas, o uso de técnicas mais avançadas, quer em dificuldade como em complexidade e a demonstração de melhor atitude competitiva.

(Directrizes para a arbitragem)
Os procedimentos para decisões de superioridade devem ser os seguintes:

1) Antes do combate, os árbitros devem ter o Cartão de Superioridade consigo
2) Quando um combate for decidido por superioridade, o árbitro deve declarar “Woo-se-girok” (anotação de superioridade)
3) Após esta declaração do árbitro, os juízes devem anotar o vencedor dentro de 10 segundos, e dá-lo a conhecer ao árbitro
4) O árbitro deverá recolher todos os cartões de superioridade, anotar o resultado final e depois anunciar o vencedor
5) Após o anúncio do vencedor, o árbitro deverá entregar os cartões de superioridade ao controlador, que os fará chegar ao Delegado Técnico da WTF.

(Explicação #2)
No caso de um atleta executar um pontapé à cabeça mesmo antes do ataque do opositor ao corpo, mas o sistema registou automaticamente o ataque PSS, o treinador desse atleta pode pedir vídeo replay. Se o review jury entender que o ataque à cabeça foi válido e antes da outra acção, o ponto marcado pelo PSS será invalidado e o atleta que executou o ataque à cabeça será declarado vencedor.

## Artigo 16 Decisões

1. Vitória por K.O.(KO)
2. Vitória por interrupção do combate pelo árbitro (RSC)
3. Vitória por pontuação final (PTF)
4. Vitória por diferença de pontuação (PTG)
5. Vitória por morte súbita (SDP)
6. Vitória por superioridade (SUP)
7. Vitória por abandono (WDR)
8. Vitória por desqualificação (DSQ)
9. Vitória por declaração punitiva do árbitro (PUN)

---

(Explicação #1)
Vitória por K.O:
O árbitro deve anunciar esta decisão quando um competidor que sofreu um K.O. resultante de uma técnica legítima e pontuada, não conseguir, durante a contagem de "Yeo-dul" oito (8), demonstrar condições para prosseguir o combate. Se o árbitro considerar que o atleta não está capaz de continuar o combate, pode declarar este resultado ainda antes de os 10 segundos terem expirado.

(Explicação #2)
Vitória por Interrupção do Combate pelo árbitro (RSC)
Se o árbitro ou o médico oficial determinarem que o competidor não pode continuar a combater, o atleta não poderá concluir o combate, mesmo após o minuto de recuperação, ou no caso de um atleta não acatar as ordens do árbitro para continuar, este último deve dar o combate como terminado e declarar o outro atleta vencedor.

(Explicação #3)
Vitória por diferença de pontuação: Se ao terminar o 2º assalto, ou em qualquer altura do 3º assalto houver uma diferença de doze (12) pontos entre os dois competidores, o árbitro deve terminar o combate e declara vitória por diferença de pontos

(Explicação #4)
Vitória por abandono: O vencedor é determinado pelo abandono do adversário
-Quando um competidor é retirado da competição devido a injúrias ou qualquer outra razão
-Quando um competidor não responde à chamada do árbitro para começar o combate ou recomeçá-lo após o intervalo de descanso
-Quando o treinador atira a toalha para o recinto do combate, significando derrota.

(Explicação #5)
Vitória por desqualificação: Resultado determinado pela desqualificação na pesagem ou quando um competidor perde esse estatuto (de competidor) antes do início da competição.
As seguintes acções deverão ser tomadas mediante a razão da desclassificação

i. (No caso de atletas que chumbaram na pesagem ou que não estiveram presentes na pesagem após o sorteio: O resultado deve ser transcrito para a folha de sorteio, devem ser informados todos os técnicos oficiais e demais interessados. Não serão nomeados árbitros para este combate. Os adversários destes competidores que falharam na pesagem não precisam comparecer no ringue para competir.

ii. No caso de um competidor ter passado na pesagem, mas não se apresentar na Zona do Treinador: O árbitro nomeado e o adversário devem aguardar nas suas posições até que o árbitro declare o adversário vencedor. Mais detalhes sobre este procedimento encontram-se no 4.1 do artigo 10.

(Explicação #6)
Vitória por declaração punitiva do árbitro: Este é o resultado atribuído pelo árbitro quando ocorre a acumulação de oito (8) "Kyong-go" ou quatro (4) "Gam-jeom", ou pela decisão da arbitragem de acordo com o Artigo 14.6 deste documento.

## Artigo 17 Queda – "Knock-Down"

1 Quando qualquer parte do corpo que não a sola do pé entra em contacto com o chão, devido a uma técnica do adversário.
2 Quando o competidor se mostre a cambalear e não revele intenção ou capacidade para continuar.
3 Quando árbitro decidir que devido a uma técnica legítima, o competidor não é capaz de continuar.

---

(Explicação #1)
Uma queda (Knock-Down)
É a situação em que um competidor atacado é levado ao chão ou se apresente a cambalear, confuso ou incapaz de responder adequadamente ao combate. Mesmo não sendo visíveis estas indicações, o árbitro poderá decidir-se por Knock-Down, quando em resultado de um ataque, se revele perigoso continuar o combate.

## Artigo 18 Medidas em caso de queda - Knock-Down

1. Quando um competidor é derrubado na sequência de um ataque válido do adversário, o árbitro deverá tomar as seguintes medidas:
   - 1.1 O árbitro deve afastar o atacante do atleta caído, declarando "Kal-yeo" (separar)
   - 1.2 O árbitro deverá verificar o estado do atleta derrubado e contar em voz alta desde "Ha-nah" (um) até "Yeol" (dez) alto e com intervalos de um segundo, fazendo movimentos com a mão que indicam a passagem do tempo.
   - 1.3 No caso de o competidor caído se levantar durante a contagem e demonstrar vontade em continuar, o árbitro deverá terminar a contagem até "Yeo-dul" (oito), para que o atleta recupere. O árbitro deverá então verificar o estado do atleta. Se tudo estiver bem, deverá então declarar "Kye-sok" (continuar)
   - 1.4 Se um competidor não revelar vontade em continuar o combate até à contagem de "Yeo-dul" (oito), o árbitro deverá anunciar vencedor o seu adversário
   - 1.5 A contagem deve continuar mesmo que o assalto ou o combate tenha terminado
   - 1.6 No caso de ambos os atletas estarem caídos, o árbitro deve continuar a contagem enquanto não estiverem ambos recuperados.
   - 1.7 Se durante a contagem de "Yeol" nenhum dos atletas recuperar, o vencedor é decidido pela pontuação de cada um antes da ocorrência do Knock-Down.
   - 1.8 Se um árbitro decidir que um competidor não está em condições de continuar o combate, pode declarar a vitória sem contagem ou durante a contagem.

2. Procedimentos a serem tomados após um KO:
   Qualquer atleta que não possa continuar um combate devido a uma lesão grave, em qualquer parte do corpo, não pode voltar a competir durante 30 dias, sem a aprovação do comité médico da WTF, após apresentação de uma declaração médica de alta.

---

(Explicação #1)
Manter o atacante afastado
Nesta situação o atleta que se mantém de pé deve posicionar-se na sua marca respectiva, contudo, se o oponente estiver nesta marca ou próximo a ela, o atacante deverá aguardar na linha limite em frente à cadeira do seu/sua treinador.

(Directrizes para a arbitragem)
O árbitro deve estar constantemente preparado para a ocorrência de um Knock-Down, ou para uma situação em que o atleta fique confuso, desorientado ou a cambalear. Isto normalmente acontece em resultado de um ataque extremamente forte e de grande impacto.

(Explicação #2)
No caso de o atleta caído se levantar e demonstrar intenção de continuar o combate:
O primeiro propósito da contagem é assegurar a protecção do atleta. Mesmo que o atleta pretenda continuar o combate antes dos oito segundos, o árbitro deve terminar a contagem até "Yeo-dul", para continuar o combate. A contagem até oito é obrigatória e não pode ser alterada pelo árbitro.

*Contagem de um a dez: Ha-nah, Duhl, Seht, Neht, Da-seot, Yeo-seot, Il-gop, Yeo-dul, A-hop, Yeol

(Explicação #3)
O árbitro deve então verificar se o atleta recuperou, e em caso afirmativo, recomeçar o combate com a declaração “Kye-sok”.
Enquanto conta até oito, o árbitro deve averiguar a aptidão do atleta para continuar o combate. A confirmação final do atleta é apenas formal, e o árbitro não deve demorar muito tempo a declarar o reinício do combate.

(Explicação #4)
Após a contagem até 10, e se durante a contagem até oito o atleta não tiver demonstrado capacidade para continuar a combater, o árbitro deve declarar o seu adversário vencedor por K.O.
O atleta manifesta vontade em continuar a competir, mantendo os punhos cerrados em posição de combate e gesticulando várias vezes, se o atleta não for capaz de coordenar estes movimentos para indicar a sua vontade até à contagem de “Yeo-dul”, o árbitro primeiro contará “ A-hop” e “Yeol” e depois anunciará o outro competidor como vencedor.
Mostrar vontade em combater depois da contagem de Yeo-Dul, não pode ser considerada válida. Mesmo que o atleta manifeste vontade de continuar a combater, o árbitro pode continuar a contagem e dar o combate por terminado, em virtude de considerar o atleta inapto para continuar a combater.

(Explicação #5)
Se um atleta for derrubado devido a uma forte pancada e se a sua condição de saúde parecer grave, o árbitro pode suspender a contagem para chamar os primeiros socorros, ou fazê-lo simultaneamente com a contagem.

(Directrizes para a arbitragem)

i. O árbitro não deve perder tempo a avaliar as condições do atleta depois da contagem até “Yeo-dul”. Deverá fazê-lo durante a contagem.
ii. Se durante a contagem até “Yeo-dul” o atleta se recompuser e expressar a sua vontade de continuar o combate, e se o árbitro conseguir distinguir claramente as condições do atleta , mas que contudo precisa de tratamento médico para continuar, o árbitro deve primeiro continuar com o combate com a declaração “ Kye-sok” , de seguida declarar “Kal-yeo” e “Kye-shi”, e depois agir de acordo com o artigo 19.

## Artigo 19 Procedimentos na suspensão de um combate

1. Se um combate for interrompido devido à lesão de um ou ambos competidores, o árbitro deve tomar as medidas que abaixo se descrevem. Contudo, numa outra qualquer situação que não seja lesão dos atletas, mas que justifique a suspensão do combate, o árbitro deve declarar "Shi-gan" (tempo) e de seguida "Kye-sok" para continuar o combate.
   - 1.1 O árbitro deve suspender o combate ao declarar "Kal-yeo" e pedir à mesa de controlo para suspender a contagem do combate declarando "Kye-shi" (suspender)
   - 1.2 O árbitro concede um minuto ao atleta para primeiros socorros, pelo médico da equipa ou na ausência do mesmo, pelo médico da prova.
   - 1.3 O atleta que não deseje continuar a combater depois de um minuto, mesmo em casos de lesões irrelevantes, deve ser declarado perdedor pelo árbitro
   - 1.4 Se for impossível recomeçar o combate após um minuto, o atleta que causou a lesão por meio de um acto proibido deverá ser penalizado com "Gam-jeom" e declarado perdedor
   - 1.5 Se ambos os atletas estiverem lesionados e inaptos a continuar o combate após um minuto, o vencedor é decidido pela pontuação de cada um antes da ocorrência das lesões
   - 1.6 Se a saúde de um atleta estiver em risco devido a um desmaio, ou se a lesão parecer séria, o árbitro deve suspender imediatamente o combate e chamar os primeiros socorros, a serem administrados pelo médico oficial da prova. Se a lesão resultar de um ataque proibido perpetrado pelo adversário, este deve ser penalizado com "Gam-jeom" e considerado perdedor. Se a lesão não for consequência de qualquer ataque proibido passível de "Gam-jeom", o vencedor será decidido pela pontuação antes da suspensão do combate. O árbitro ordenará ao competidor caído que continue o combate se o médico da prova confirmar que o mesmo poderá continuar, devido à menor gravidade da lesão. Se o competidor se recusar a combater será declarado perdedor.

(Directrizes para a arbitragem)
O árbitro deverá chamar sempre o médico da prova quando for necessária uma segunda paragem de 1 minuto devido a uma lesão prévia e pedir a opinião sobre a continuidade do atleta em questão.

---

(Explicação #1)
Se o árbitro decidir que o combate não pode continuar devido a lesões ou outras situações de emergência, deve agir da seguinte forma:

i. Se a situação for crítica, tal como perda dos sentidos, ou lesões graves e o tempo é crucial, os primeiros socorros devem ser imediatamente chamados e o combate terminado. Neste caso, o resultado do combate será decidido da seguinte forma:
   - O atleta que causou a lesão deve ser considerado perdedor, se a lesão resultou de uma acção proibida e penalizada com "Gam-jeom"
   O atleta incapacitado deve ser considerado perdedor, se a lesão resultou de uma acção legal ou acidental, como contacto inevitável
   - Se a lesão não for relacionada com o combate em si, o vencedor é decidido pela pontuação obtida antes da suspensão do jogo. Se a suspensão ocorrer antes do final do 1º round, o combate deve ser invalidado.

ii. Se a lesão não for séria, o atleta deve receber tratamento no minuto estipulado, após declaração de "Kye-shi"
   - Permissão para tratamento médico: Se o árbitro considerar necessário tratamento médico, poderá pedi-lo ao médico oficial da prova.

- Ordem para terminar o combate: Cabe ao árbitro central, após consulta com o Medico Oficial, determinar se um atleta reúne ou não condições para terminar o combate. A qualquer altura do minuto previsto, o árbitro pode pedir ao atleta para reiniciar o combate. Os atletas que não cumprirem com esta ordem do árbitro são declarados perdedores
- Enquanto o atleta está a receber tratamento médico ou em recuperação e 40 segundos após a declaração de "Kye-shi", o árbitro começa a contar em voz alta de 5 em 5 segundos. Se até ao final de um minuto o atleta não conseguir regressar à sua posição, devem ser anunciados os resultados do combate
- Após a declaração de "Kye-shi" o intervalo de um minuto deve ser escrupulosamente respeitado, independentemente da disponibilidade do médico oficial. Contudo, se o médico estiver ausente ou caso a lesão exija tratamento adicional, o limite de tempo deve ser suspenso, à consideração do árbitro
- Se for impossível reiniciar o combate após um minuto, a decisão deve ser tomada de acordo com o subartigo "i" deste artigo.

iii. Se ambos os atletas estiverem incapacitados para terminarem o combate no período de um minuto, ou se alguma urgência surgir, os resultados do combate deve ser decidido de acordo com os seguintes critérios:
- Se a lesão resultou de uma acção proibida e penalizada com um "Gam-jeom", o atleta que praticou esta acção será considerado perdedor
- Se a lesão não está relacionada com qualquer acção proibida passível de penalização com "Gam-jeom", o resultado é determinado pela pontuação existente antes da suspensão do combate. Contudo, se a suspensão ocorrer antes do final do primeiro assalto, o combate será invalidado e o Comité Organizativo determinará um novo combate.
- Se a lesão resultou de acções proibidas e penalizadas com um "Gam-jeom" praticadas por ambos atletas, os dois são perdedores.

(Explicação #2)
As situações que justificam a suspensão do combate, para além das mencionadas, devem ser tratadas da seguinte forma:

i. Em circunstâncias incontroláveis que requerem a suspensão do combate, o árbitro deve suspendê-lo e seguir as directrizes do Comité Organizativo
ii. Se o combate for suspenso após conclusão do 2º assalto, o resultado é determinado pela pontuação alcançada até à suspensão do combate,
iii. Se o combate for suspenso antes da conclusão do 2º assalto, deverá ser programado um segundo combate de três assaltos.

## Artigo 20 Técnicos oficiais

1 Delegado Técnico (TD)

1.1 Qualificação: Cabe ao Presidente do Comité Técnico da WTF fazer de TD nos campeonatos promovidos pela WTF, excepto nos Campeonatos Mundiais de Poomsae da WTF e nos Campeonatos de Para-Taekwondo. Em caso do presidente do Comité Técnico da WTF não estar presente, o Presidente da WTF indica um TD, sob consulta do Secretário-Geral da WTF.

1.2 Funções: Cabe ao TD assegurar a correcta aplicação das Regras de Competição, presidir à reunião das equipas e à sessão de sorteio. O TD aprova os resultados dos sorteios, da pesagem e as competições antes da sua oficialização. O TD tem o direito de tomar decisões finais em competições e assuntos técnicos em geral, sob consulta do Conselho Supervisor de Competição. Todos os assuntos pertinentes à competição e que não são previstos no Regulamento são decididos em última instância pelo TD. O TD é o presidente do Conselho Supervisor de Competição.

2. Membros do Conselho Supervisor de Competição (CSB):

2.1 Qualificação: Os membros do CSB devem ser indicados pelo Presidente da WTF por recomendação do Secretário-Geral. Devem ter experiência suficiente e conhecimento das competições de Taekwondo.

2.2 Composição: O CSB consiste num Presidente, e não mais que 6 membros por cada campeonato promovido. Os membros do Comité de Jogos da WTF, da comissão de arbitragem da WTF, do comité médico da WTF e do comité de atletas da WTF, devem estar assentes no CSB como *oficiais executivos.* A composição será ajustada pelo presidente.

2.3 Funções: O CSB deve auxiliar o TD nas questões das técnicas e de competição, e assegurar o cumprimento dos calendários. É competência do CSB avaliar o trabalho dos júris de Revisão e árbitros oficiais. Em relação à organização da competição, o CSB age ainda como o Comité Extraordinário de Sanções .

3. Júri de Revisão (RJ)

3.1 Qualificação: O RJ é indicado pelo Presidente da WTF sob recomendação do Presidente dos Árbitros. Os árbitros escolhidos são Internacionais de classe "S" ou 1ª classe.

3.2 Composição: Um (1) RJ e um (1) Assistente por ringue.

3.3 Funções: Deve rever as imagens (instant replay) e comunicar ao árbitro a decisão, dentro de um minuto.

4. Árbitros Oficiais

4.1 Qualificação: Árbitros detentores do Certificado Internacional de Árbitro, registado na WTF

4.2 Deveres

4.2.1 Árbitro

4.2.1.1 O árbitro deve ter controlo sobre o combate.

4.2.1.2 O árbitro deve declarar "Shi-jak", "Keu-man", "Kal-yeo", "Kye-sok", "Kye-shi", "Shi-gan", vencedor e derrotado, dedução de pontos, avisos e saídas. As declarações do árbitro só devem ser feitas após confirmação dos resultados.

4.2.1.3 O árbitro tem o direito a tomar decisões independentes, de acordo com o presente Regulamento.

4.2.1.4 Em princípio, o árbitro central não atribui pontos. Contudo se um juiz de canto levantar a mão, assinalando que um ponto não foi marcado, então o árbitro central reúne com os juízes. Se dois dos juízes forem da opinião

de alterar o julgamento, o árbitro central deve aceitar e corrigir o julgamento (no caso de 1 árbitro + 3 juízes). O árbitro tem o direito de desempatar, quando o resultado está empatado 2:2 (no caso de um árbitro + 4 juízes), i.e. dois juízes marcaram e os outros dois não, o árbitro central desempata, decidindo se foi ponto ou não.

4.2.1.5 Após o 4º assalto e no caso de empate ou combates sem pontuação, a decisão de superioridade é de todos os árbitros e juízes, de acordo com o artigo 15.

4.2.2 Juízes

4.2.2.1 Os juízes devem marcar imediatamente os pontos válidos.

4.2.2.2 Os juízes devem expressar claramente a sua opinião, quando assim lhes for solicitado pelo árbitro.

4.3 Composição de árbitros por ringue

4.3.1 Com o uso do PSS (sistema protector e de pontuação) a arbitragem é composta por 1 árbitro e 3 juízes.

4.4 Nomeação dos árbitros oficiais

4.4.1 A nomeação dos árbitros oficiais e juízes deve ser feita depois da afixação do calendário.

4.4.2 Não são nomeados para um determinado combate, árbitros com a mesma nacionalidade de um dos competidores. Esta norma fica sem efeito se não houver árbitros suficientes.

4.5 Responsabilização das decisões: As decisões dos árbitros e juízes devem ser conclusivas e eles são responsáveis pelas mesmas perante o Conselho de Supervisão de Competição.

4.6 Uniformes

4.6.1 Os árbitros e juízes devem trajar uniformes indicados pela WTF.

4.6.2 Os árbitros não devem levar para o ringue qualquer material ou objecto que possa interferir com o combate. Se assim se justificar, deverá ser proibido o uso de telemóveis por parte da equipa de arbitragem.

5. Controlos: Os controladores devem cronometrar o combate, períodos de time-out, suspensões, bem como devem registar e publicar os pontos conquistados e as penalidades.

---

(Interpretação)
Os detalhes das classificações oficiais dos árbitros, dos seus deveres, organização, etc, devem seguir os Regulamentos da WTF para Administração Internacional de Árbitros.

(Interpretação)
O Delegado Técnico pode substituir ou penalizar os árbitros oficias, sob consulta do CSB, no caso de ter havido erro na nomeação, ou quando um dos árbitros tenha tido uma conduta injusta ou cometido erros injustificáveis.

(Directrizes para a arbitragem)
No caso de cada árbitro ter atribuído pontuações diferentes ao mesmo ataque, por exemplo, um juiz atribuiu um ponto, outro juiz atribuiu dois pontos e os restantes não atribuíram nenhum, e se nenhum ponto for reconhecido como válido ou no caso de haver algum erro na atribuição de pontos, penalidades ou registo de tempo, qualquer um dos juízes pode indicar o erro e levá-lo à apreciação dos outros juízes. Depois, o árbitro deve declarar “Shi-gan” (tempo) para parar o combate, e juntar-se aos juízes para saber as suas opiniões. Depois de discutido o erro, o árbitro deve publicar a decisão.

No caso de o treinador pedir vídeo replay pelo mesmo motivo que levou à reunião dos árbitros oficiais, o árbitro central deve reunir primeiramente com os juízes antes de aceder ao pedido do treinador. Se for decidido corrigir a decisão, o treinador deve ficar sentado, sem contingência de recurso. Se o treinador ficar de pé e insistir no vídeo replay, o árbitro deve conceder-lhe o privilégio. Este artigo também se aplica no caso em que o árbitro julga erradamente um Knock-Down, os juízes podem levantar-se e pedir reunião de árbitros para expressar opinião diferente, enquanto a contagem do árbitro está em “Seht” ou “Net”.

## Artigo 21 Vídeo Replay – Repetição em vídeo

1. No caso de haver qualquer objecção ao julgamento dos árbitros oficiais durante a competição, o treinador pode pedir ao árbitro central a consulta de vídeo replay.

2. Mediante o apelo do treinador, o árbitro central irá ao seu encontro para lhe perguntar a razão do apelo. O apelo ao vídeo replay está limitado aos erros praticados pelo árbitro na aplicação das Regras de Competição, pontuação e penalizações. Nenhum apelo será aceite para pontos obtidos por pé ou punho no tronco, independentemente de ser usar PSS ou não, excepto para o ponto técnico obtido nas rotações quando se usa PSS. O vídeo replay é limitado a apenas uma(1) acção ocorrida nos 5 segundos imediatamente antes do apelo do treinador. Uma vez levantado o cartão vermelho ou azul para apelar ao vídeo replay pelo treinador, será considerado que este usou o seu apelo único sob qualquer circunstância.

3. O árbitro deve pedir ao Júri de Revisão que reveja o vídeo replay. O Júri de Revisão, que não deve ser da nacionalidade dos competidores, deve visionar o vídeo replay.

4. Depois de visionar o vídeo replay, O Júri de Revisão deverá anunciar a sua decisão ao árbitro central no espaço de um (1) minuto, depois do pedido.

5. A cada treinador será distribuído um (1) cartão por combate para apelar. Se o ponto reclamado estiver correcto, e o apelo surtiu o efeito desejado, o treinador conserva o direito a apelar novamente naquele combate.

6. Não existe um limite no número de apelos a que um treinador tem direito durante um campeonato. Porém, no caso de já ter sido rejeitado perderá o direito a ter mais apelos. Com base no tamanho e no nível dos campeonatos, O Delegado Técnico decidirá o número de possibilidades de apelo, de um (1) a três (3) por campeonato.

7. A decisão do Júri de Revisão deve ser final, não serão aceites mais apelos até ao final do combate.

8. No caso de haver uma decisão claramente errada por parte dos árbitros oficiais na identificação dos competidores ou erros no sistema de pontuação, qualquer um dos oficiais de arbitragem poderá requerer uma revisão e corrigir a decisão a qualquer altura do combate. Uma vez abandonada a área de competição, não há possibilidade de qualquer revisão ou alteração das decisões.

9. No caso de um apelo que se verifique justificado, o Conselho de Supervisão de Competição deve investigar o combate em questão no final do dia e se necessário, tomar medidas disciplinares contra os árbitros em questão.

10. Durante os últimos 10 segundos do terceiro assalto ou em qualquer altura do quarto assalto, qualquer um dos juízes pode pedir vídeo replay se o treinador do atleta em questão já não tiver quota.

11. Em torneios que não disponham de sistema de vídeo replay, devem ser aplicadas as seguintes medidas:
    11.1 No caso de haver qualquer objecção a uma decisão do árbitro, o delegado oficial da equipa deverá submeter ao Conselho de Arbitragem (Conselho de Supervisão de Competição) um requerimento para reavaliação (requerimento de protesto) juntamente com uma caução não reembolsável de USD 200,00, no prazo de dez (10) minutos após o combate em questão.

11.2 As deliberações da reavaliação serão tomadas com a exclusão dos membros da mesma nacionalidade dos competidores, e a deliberação é tomada por maioria.

11.3 Os membros do Conselho de Arbitragem (Conselho de Supervisão de Competição) deverão reunir com os árbitros oficiais para confirmar os factos.

11.4 A decisão tomada será a final e não são admitidos mais apelos.

11.5 Procedimentos da deliberação :

11.5.1 É permitido ao treinador ou ao representante da equipa uma breve exposição dos factos que fundamentem a sua postura junto da Conselho de Arbitragem.

11.5.2 Depois de receber o requerimento do protesto, este deverá ser classificado com "aceite" ou "não-aceite".

11.5.3 Em caso de necessidade, o Conselho de Arbitragem pode consultar os árbitros ou juízes.

11.5.4 Se necessário, o Conselho poderá consultar o material que evidencia a decisão, sejam eles dados escritos ou descritos.

11.5.5 Depois da deliberação, o Conselho deverá manter a votação secreta que determina a decisão maioritária.

11.5.6 O Conselho fará um relatório onde consta a deliberação, e deve anunciá-la publicamente.

11.5.7 Procedimentos subsequentes à decisão:

11.5.7.1 Erros que determinem os resultados dos combates , erros nos cálculos da pontuação ou falsa identificação dos atletas devem ser revertidos

11.5.7.2 Erros na aplicação das Regras: Se o Conselho determinar que o árbitro cometeu um erro evidente na aplicação das Regaras de Competição, o erro deve ser corrigido, e o árbitro castigado.

11.5.7.3 Erros em julgamentos factuais: Se o Conselho determinar que houve um erro evidente no julgamento dos factos, tal como no impacto da pancada, severidade da acção ou conduta, intencionalidade, tempo de uma acção em relação a uma declaração do árbitro ou área, a decisão não deve ser alterada e os árbitros que aparentemente cometeram o erro devem ser repreendidos.

## Artigo 22 Sanções

1. O Presidente da WTF, o Secretário-Geral ou o Delegado Técnico podem requerer a reunião do Comité de Sanções Extraordinárias para deliberar no caso de algum dos comportamentos abaixo descritos por parte do treinador, competidor ou oficiais.
   1.1 Interferir com a organização da competição.
   1.2 Agitar os espectadores ou espalhar falsos rumores.
2. Se o Comité de Sanções Extraordinárias achar pertinente, deverá deliberar e tomar acções disciplinares imediatamente. A decisão será anuncia ao público e posteriormente levada ao conhecimento do Presidente e ao Secretário-geral da WTF.
3. A decisão sobre as medidas disciplinares a tomar varia dependente do grau da violação das regras. Estas sanções poderão ser dadas a atletas, qualquer oficial das equipas ou intervenientes na competição.
   - Aviso
   - Repreensão
   - Multa
   - Suspensão
   - Expulsão
   - Desqualificação
   - Ordem de devolver os fundos providenciados pela WTF
   - Qualquer outra sanção achada apropriada
4. O Comité de Sanções Extraordinárias poderá reunir com a pessoa em questão, para confirmar a veracidade dos factos.
5. Poderá ser feito um apelo ao Presidente da WTF ou ao Secretário-Geral, por escrito, sobre qualquer acto disciplinar, após o anúncio da sanção. Será então reunido um painel de revisão para avaliar a mesma e responder a essa solicitação. A decisão desse painel será final e não haverá lugar a nova avaliação.

---

(Explicação)
Comité de Sanções Extraordinárias: Os procedimentos da deliberação devem corresponder aos aplicados à Arbitragem, e os detalhes da sanção devem obedecer ao Regulamento de Sanções.

---

## Artigo 23 Outros assuntos não especificados no Regulamento

1. No caso de ocorrerem assuntos não especificados nas regras, devem tratar-se da seguinte forma:
   1.1 Assuntos relacionados com a competição são decididos através de decisão consensual dos árbitros do combate em questão.
   1.2 Assuntos não relacionados com o combate em si, mas no âmbito da Competição, tais como: assuntos técnicos, assuntos de competição, etc. devem ser decididos pelo Delegado Técnico.
   1.3 O Comité Organizativo deve preparar o material de gravação de forma a preservar os conteúdos dos combates.

# Gestos do Árbitro

**1**

**2**

1. Chamada dos atletas.
   1) Levantar ambos os punhos cerrados, com o polegar acima do dedo médio, e o indicador esticado à altura das orelhas
   2) Esticar ambos os braços em ângulo, apontando com o dedo indicador direito para o atleta Chung (Azul), e dar instrução verbal de " Chung", e depois apontando com o dedo indicador esquerdo para o atleta (Hong) vermelho, e dar a instrução verbal de "Hong".

1 2 3

2. “Cha-ryeot” / “ Kyeong-rye” / “Colocar capacete”
   1) Levantar ambas as palmas das mãos abertas, à altura das sobrancelhas, de frente uma para a outra e com os polegares dobrados para dentro. Manter os braços separados do tronco a 45 graus, dando instrução verbal de “Cha-ryeot”, e depois
   2) Juntar ambas as mãos à altura do peito, logo abaixo do esterno com as palmas das mãos abertas viradas para baixo, enquanto dá a instrução verbal de “Kyeong-rye”. Manter uma distância de um punho entre as pontas dos dedos e entre o troco e as mãos.
   3) Depois da instrução verbal de “Kyeong-rye”, dar o sinal de “colocar o capacete”, da maneira que se segue: levantar ambos os braços dobrados num ângulo de 45 graus, com as mãos abertas à altura da cabeça.

1 2

3. “Joon-bi”
   1) Dobrar o braço direito para cima, até um ângulo de 45 graus, até que a mão direita esteja à mesma altura da orelha direita.
   2) Esticar os dedos da mão direita enquanto estica completamente o braço direito à altura do meio do tronco, logo abaixo do esterno. Em posição “ Wen-Apkubi”, (um passo em frente com a perna esquerda) e dando a instrução verbal de “Joon-bi”.

*Enquanto se executam estes gestos, o braço esquerdo deve ficar suspenso ao longo do tronco, com o punho ligeiramente fechado.

**1** **2**

4. “Shi-jak”
   1) Mudar da posição “Joon-bi” para a posição “Bum-seogi”, a partir da posição “Joon-bi”, colocando para trás a perna esquerda, e abrir os braços para fora dos ombros em 45 graus, com as palmas das mãos de frente uma para a outra.
   2) Rapidamente, juntar os braços em frente ao peito a uma distância de 25 cm, com as palmas das mãos de frente uma para a outra, dando a instrução verbal de “Shi-jak”.

**Vista frontal** **Vista Lateral**

5. “Kal-yeo” / “Keu-man”
   Esticar o braço direito com a palma da mão aberta, à altura do meio do tronco, logo abaixo do esterno, em posição de “Wen-apseogi”, e dando a instrução verbal de “Kal-yeo” / “Keu-man”.

6. “Kye-sok”
   Colocar-se em posição “Wen-apseogi”, dobrando o braço direito até que as pontas dos dedos estejam à altura da orelha direita, e dar a instrução verbal de “Kye-sok”.

1 2

7. Fim do assalto
   1) Após instrução de “Kal-yeo” / “Keu-man”, no fim de cada assalto, levantar ambos os braços com os punhos fechados à altura do meio do tronco, logo abaixo do esterno, depois
   2) Esticar o braço direito na direcção do treinador “Chung”, e o braço esquerdo na direcção do treinador “Hong, a 180 graus, com as palmas das mãos viradas para os lados “Chung” e “Hong”, respetivamente.

1 2 3

8. Fim do combate
   Após a instrução de “Kal-yeo” / “Keu-man” no final do combate, dar a instrução verbal de 1)”Cha-ryeot”, 2) depois “dar o sinal de “retirar capacetes”, 3) de seguida dar a instrução verbal de “ “Kyeong-rye”. Os gestos são os mesmos que no nº 2 (“Cha-ryeot” / “Kyeong-rye” / “Colocar capacetes”)

9. “Declaração do vencedor”
    1) No caso de o vencedor ser o atleta “Chung” (Azul)
    2) Levar o punho cerrado ao meio do tronco, logo abaixo do esterno, e depois
    3) Esticar o braço direito em 45 graus ascendentes, com a palma da mão aberta virada para cima, e declarar “Chung-seung”.

* Enquanto se executam estes gestos, o braço contrário deve ficar suspenso ao longo do tronco, com o punho ligeiramente fechado.

No caso de o vencedor ser o atleta “Hong” (Vermelho), seguir os mesmos procedimentos e declarar “Hong-seung”, usando a mão esquerda.

1 2 3

10. “Woo-se-girok”
    No caso de morte súbita e em que não se encontre o vencedor, 1) o árbitro central recua dois passos a começar pelo pé esquerdo e depois o direito 2) junta ambos os pés em posição “charyeot” e dá a instrução verbal de “Woo-se-girok”.

11. Kye-shi”
    Esticar o braço direito com um ângulo interno (entre o braço e o tronco) de 135 graus, apontando para a Mesa de Gravação de Dados com o dedo indicador, e dando a instrução verbal de “Kye-shi”.

12. “Shi-gan”Cruzar os dedos indicadores, com o esquerdo pela parte de fora e imediatamente abaixo do nariz, apontando para a Mesa de Gravação de Dados com a instrução verbal de “ Shi-gan”.

1

2

13. Contagem
    Começar com o braço esquerdo relaxado, colocando o polegar da mão direita no ombro esquerdo. Contar desde “Hana” (1) até “Daseot” (5). Esticar os dedos desde o polegar, um por um, com intervalos de 1 segundo. Quando a contagem atingir o “Daseot” (5), virar a palma da mão aberta para o atleta em questão. Repetir o mesmo procedimento com a mão esquerda, começando com o polegar desde “Ya-seot” (6) até “Yeol” (10). Aquando a contagem atingir “Yeol”(10), virar a palma da mão aberta para o atleta em questão.
    (A contagem deve ser feita próximo do rosto do atleta, de maneira a assegurar que este escuta/vê a contagem e que o árbitro verifica o seu estado físico).

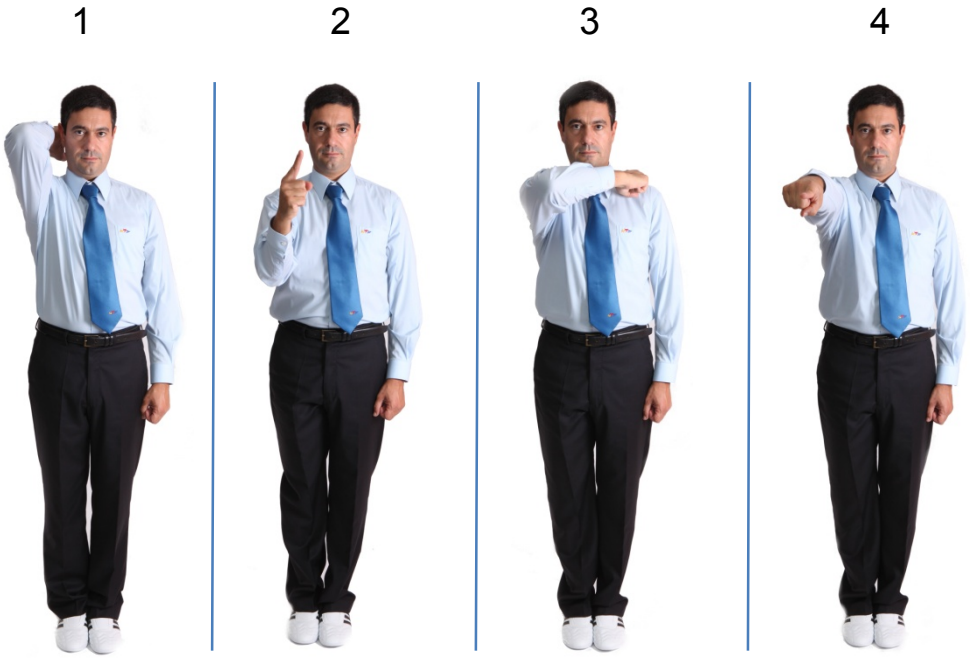
1 2

14. Chamada para a conferência de juízes
    No caso de um ou mais juízes terem levantado a mão enquanto sentados nas suas posições, o árbitro central deverá convocar uma conferência de juízes. Para sinalizar uma conferência de juízes, esticar ambos os braços com as palmas das mãos abertas a 135 graus, depois recolher os braços à altura do meio do tronco, logo abaixo do esterno.

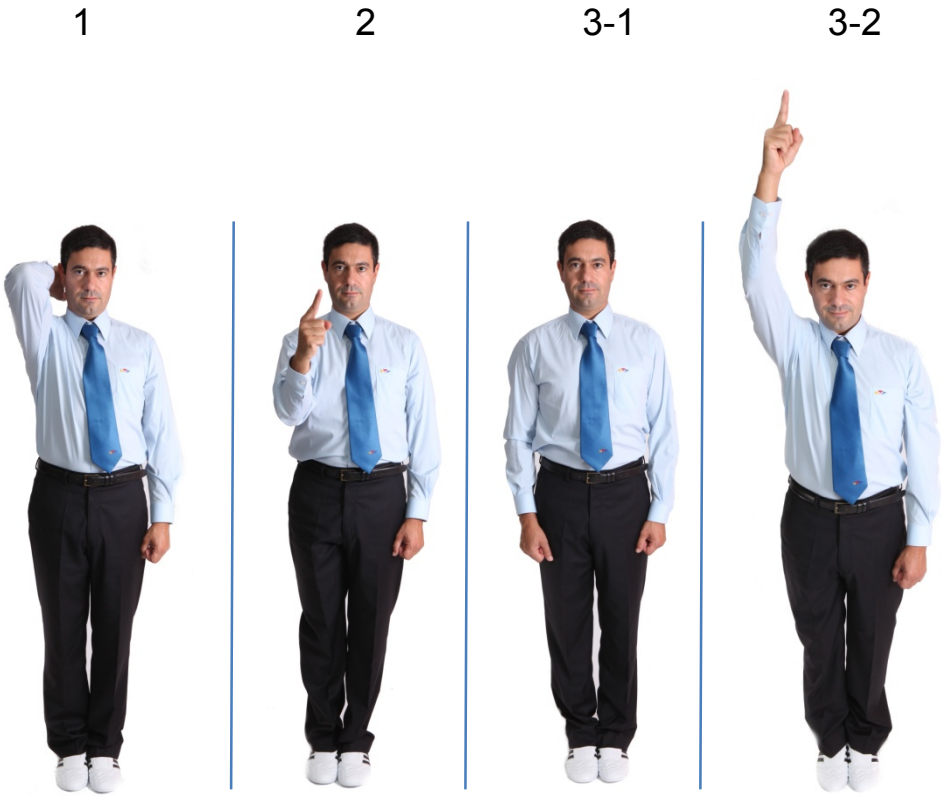
1

2

15. Chamada do Médico
    Se o árbitro central determinar que um atleta está em perigo e necessita de suporte médico, o árbitro deverá imediatamente esticar e recolher à altura da orelha direita o braço, enquanto chama pelo Médico.




16. Declaração de “Kyong-go”
    1) Começar com o braço direito dobrado e o punho cerrado à altura da orelha direita, e o dedo indicador esticado.
    2) Esticar o braço em 45 graus para a frente, com o dedo indicador a apontar para o atleta em questão, dando a instrução verbal de “Chung” e “Hong”.
    3) Colocar o braço direito dobrado e o punho direito cerrado no ombro esquerdo
    4) Esticar o braço direito com o dedo indicado apontando para o atleta em questão, dando instrução verbal de “Kyong-go”.




17. Declaração de “Gam-jeom”
    1) Começar com o braço direito dobrado e o punho cerrado à altura da orelha direita, e o dedo indicador esticado.
    2) Esticar o braço em 45 graus para a frente, com o dedo indicador a apontar para o atleta em questão, dando a instrução verbal de “Chung” e “Hong”.
    3) Em posição “Cha-ryeot”, levantar o punho direito, com o dedo indicador esticado e declarar “Gam-jeom”.

1 2-1 2-2 2-3

18. Invalidação de pontos atribuídos
Dizem respeito ao artigo 12.5 das Regras de Competição, que determina a invalidação de pontos atribuídos, logo após a instrução de “Kal-yeo”.

1) Na posição “Cha-ryeot”, levantar a palma da mão direita à altura da testa, e com uma distância de 20 cm da mesma.
2) A partir dessa posição, acenar da direita para a esquerda, uma distância de uma largura entre os ombros, depois, regressar à posição inicial para invalidar o ponto(s) atribuído(s).

- Após o sinal, e tal como é mostrado na foto 2-3, dar a instrução verbal de “Shi-gan” para a mesa de Gravação de Dados, e declarar a penalização ao atleta em questão. Depois de atribuída a penalização, a contagem do tempo deverá recomeçar desde o momento de declaração de “Kye-sok”.

19. Solicitação de Video Replay
    A pedido de um treinador, o árbitro central deverá dar a instrução de “requerer visualização de imagens vídeo”. Levantar o braço direito acima da cabeça, enquanto segura o cartão de requisição de visualização de imagens vídeo, que lhe fora entregue pelo treinador(es). Depois, deve olhar para o Mesa do Júri de Revisão, e dar a instrução verbal de “Chung” ou “Hong” “Vídeo Replay”.

1-1

1-2

1-3

20. Atribuição de pontos após visualização das imagens vídeo
    Se a visualização de imagens permitir o reconhecimento de um ponto (ou mais), o árbitro deve olhar para a Mesa de Gravação de Dados, levantar o braço direito à altura da cabeça, como é mostrado nas figuras acima, e deve dar a instrução verbal de “Chung”, “Hong”, Il-jeom”, Eui-jeom”, “Sam-jeom”.

1-1

1-2

1-3

1-4

1-5

21. Anulação de pontos após visualização de imagens vídeo.
    Se a visualização de imagens permitir a invalidação de um ponto (ou mais), o árbitro deve olhar para a Mesa de Gravação de Dados e dar a instrução verbal de “Chung”, “Hong”, “Il-jeom”, Eui-jeom”, “Sam-jeom”. Depois deverá proceder de acordo com o nº 18 – Invalidação de Pontos.

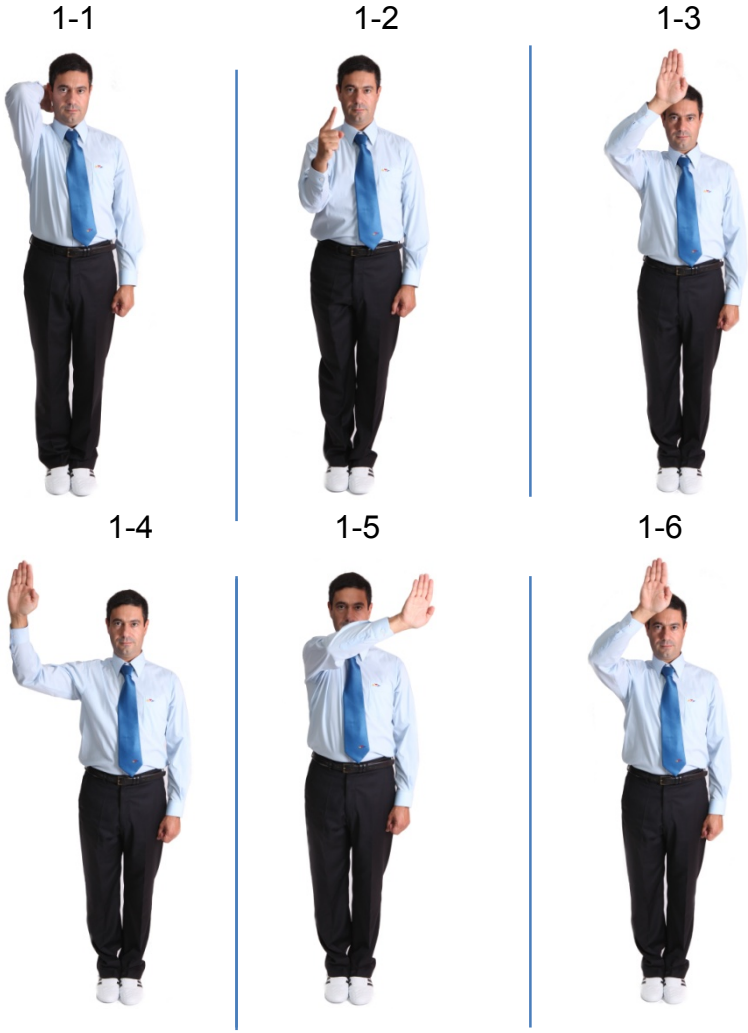
1-1

1-2

1-3

1-4

22. Atribuição de “Kyon-go” após visualização de imagens vídeo.
Se a visualização de imagens reconhecer a existência de “Kyong-go”, o árbitro central deverá proceder de acordo com o nº 16 – Declaração de “Kyong-go”.




23. Anulação de “Kyon-go” após visualização de imagens vídeo.
Se a visualização de imagens obrigar à invalidação de um “Kyong-go”, o árbitro deverá olhar para a Mesa de Gravação de Dados e dar a instrução verbal de “Chung” ou “Hong” “Kyong-go “, seguido do mesmo procedimento do nº 18 – Anulação de pontos atribuídos.

1-1

1-2

1-3

1-4

24. Declaração de “Gam-jeom” após visualização de imagens vídeo
    Se a visualização de imagens reconhecer um “Gam-jeom”, o árbitro deverá proceder da mesma forma que no nº 17 – Declaração de “Gam-jeom”.

1-1

1-2

1-3

1-4

1-5

1-6

1-7

25. Anulação de “Gam-jeom” após visualização de imagens vídeo.
    Se a visualização de imagens obrigar à invalidação de um “Gam-jeom”, o árbitro deverá olhar para a Mesa de Gravação de Dados e dar a instrução verbal de “Chung” ou “Hong” “Gam-jeom”, seguido do mesmo procedimento do nº 18 – Anulação de pontos atribuídos.

26. Reconhecimento do fundamento do treinador para o pedido de revisão de imagens vídeo.
    O árbitro central deverá dirigir-se para a Marca do Treinador e devolver-lhe educadamente o cartão do pedido.

27. Rejeição do fundamento do treinador para o pedido de revisão de imagens vídeo.
    O árbitro central deverá voltar para a sua posição e guardar o cartão do pedido no bolso da sua camisa, e prosseguir o combate.

WORLD TAEKWONDO FEDERATION

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE
TAEKWONDO

APAT
Associação Portuguesa
Árbitros de Taekwondo